OLD GAMERS HISTORY

1993年～1999年

VOL 7 アクションゲーム 戦国時代編



ブラウン管の向こう側には
好敵手達の影が見えた！

2Dから3Dへと
対戦格闘ゲームの波は移り変わる
そして時代は現在へと繋がっていく!

メディアパル

OLD GAMERS HISTORY

OLD GAMERS HISTORY

VOL 7 アクションゲーム 戦国時代編

History of 1993 P.005

History of 1994 P.035

History of 1995 P.059

History of 1996 P.083

History of 1997 P.103

History of 1998 P.117

History of 1999 onward P.131

I·N·D·E·X

数字・アルファベット

007 死闘 P.032
BODY HAZARD P.110
CAPCOM VS. SNK P.138
CAPCOM FIGHTING Jam P.153
FIST P.102
GUILTY GEAR P.121
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER P.107
MARVEL VS. CAPCOM P.124
SNK VS. CAPCOM P.148
THE KING OF FIGHTERS '94 P.048
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM P.050
X-MEN VS. STREET FIGHTER P.088

ア行

アーマード・コア P.109
ああ播磨灘 P.034
悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 P.028
姐 P.075
アンチャーテッド エルドラドの秘宝 P.156
ヴァンパイア P.040
ヴァンパイア ハンター P.068
ウォーザード P.093
海腹川背 P.054
エイリアンソルジャー P.071
大江戸ファイト P.046
鬼武者 P.145

カ行

ガーディアンヒーローズ P.100
カイザーナックル P.047
カスタムロボ P.135
塊魂 P.150
餓狼 MARK OF THE WOLVES P.137
餓狼伝説スペシャル P.018
ガンスターヒーローズ P.033
ギガンティックドライブ P.147
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ P.149
機動戦士ガンダム P.017
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T. P.151
機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン P.142
キャディラックス 恐竜新世紀 P.022
ギャラクシーファイト P.063
究極戦隊ダダンダーン P.026
クラッシュ・バンディクー P.097
グランド・セフト・オート P.129
御意見無用 Anarchy in the NIPPON P.115
豪血寺一族 P.010
極魔界村 P.155
コミックスゾーン P.073

サ行

サイバーボッツ P.062
サムライスピリッツ P.008
三國無双 P.112
ジ・ウーズ P.074
シェンムー 一章 横須賀 P.136
ジョイメカファイト P.030
シルエットミラージュ P.114
真サムライスピリッツ P.051
真・三國無双 P.141
スーパーストリートファイターII P.007
スーパーストリートファイターIIX P.038
スーパードンキーコング P.052
スーパーマリオ ヨッシーアイランド P.076
スーパーマリオ64 P.094
スーパーメトロイド P.055
水滸演武 P.061
ストリートファイター ザ・ムービー P.067
ストリートファイターIII P.106
ストリートファイター EX P.089
ストリートファイター ZERO P.066
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 P.139
ゼルダの伝説 時のオカリナ P.126
ソウルエッジ P.091

タ行

ダークエッジ P.014
ダイナマイト刑事 P.092
堕落天使 The Fallen Angels P.120
チーターマンII P.116
超鋼戦紀キカイオー P.119
ツインゴッデス P.058
であえ殿様 あっぱれ一番 P.078
鉄拳 P.044
鉄拳2 P.065
デッドオアアライブ P.090
デビルメイクライ P.144
電脳戦機バーチャロン P.085
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム P.128
トゥームレイダース P.111
闘神伝 P.069
ドンキーコング64 P.134

ナ行

ナイツ P.101
ナイトスラッシャーズ P.025
ナックルヘッズ P.015
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ P.133

ハ行

バーチャファイター P.020
バーチャファイター 2 P.042
パーフェクトソルジャーズ P.011
バイオハザード P.098
バイオハザード2 P.130
幕末浪漫 月華の剣士 P.105
バトルサーキット P.108
パニッシャー P.023
バンジョーとカズーイの大冒険 P.125
バンパイアキラー P.057
ピクミン P.146
美食戦隊 薔薇野郎 P.077
ファイターズヒストリー P.012
ファイターズヒストリー ダイナマイト P.037
ファイティングバイパーズ P.064
ファイティングレイヤー P.122
ブシドーブレード P.113
ブレイカーズ P.087
星のカービィ スーパーデラックス P.096
星のカービィ 夢の泉の物語 P.031

マ行

マーシャルチャンピオン P.016
マキシマムカーネイジ P.072
メタルギアソリッド P.123
メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ P.140
モンスターハンター P.152

ヤ行

野球格闘リーグマン P.024
幽☆遊☆白書 魔強統一戦 P.056

ラ行

リスター・ザ・シューティングスター P.070
ロックマンX P.027

ワ行

ワールドヒーローズ2 P.013
わくわく7 P.086
ワンダと巨像 P.154

第5世代～第6世代の家庭用ハード

任天堂の王座陥落 ソニーの大躍進



第5世代ゲーム機の覇者
プレイステーション

ゲーム機として初めて1億台を突破し、SCEの覇権を確立した。CD-ROMを媒体として採用し3D表示に強いのが最大の特徴であった。

その他の第5世代ハード



セガサターンはプレイステーションと激しいシェア争いの末に破れ去り、NINTENDO64もその牙城を崩せなかった。

3DOとは米国3DO社によって提唱された統一規格で、日本では松下電器産業から「3DO REAL」が発売された。PC-FXはPCエンジンの後継機にあたるが共に失敗した。

日本で家庭用ゲーム機が発売されて以来常に主導権を握ってきた任天堂。しかし、盛者必衰のことわりの通り、いつしかその天下は揺らぐものである。そのきっかけとなったのはソニーと任天堂の共同開発の決裂であり、当初ソニーは自社でゲームハードを出すのではなく、スーパーファミコン用のCD-ROMアダプタを開発していたのである。しかし、最終的には任天堂がソニーを裏切る形で計画は頓挫し、ソニーはソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）を設立し、独自のゲームハードを制作することになった。

この時の破談はソニーにとってまさに寝耳に水であり、シカゴで行われたショーで計画を発表する十数時間前に、突然任天堂から一方的な通達があったという。そして、その後に任天堂はオランダのフィリップスと共同で同様の計画を立ち上げたのであるから、これは裏切りと言われても仕方のないものであろう。

当時ソニー本社はゲーム開発に対し冷ややかであり、そのまま計画がたち消えになっていれば任天堂の天下は続いたかもしれなかった。しかし、約束を反古にされたことから逆にソニーの態度が一変し、独自のゲームハード開発が決定した。それに対し任天堂はCD-ROMの採用を見送り、従来機と同じROMカセットを採用した。また、これらの度重なる企画見直しから任天堂の次世代機参入は遅れ、結果的に任天堂は家庭用ハードトップメーカーの座を奪われてしまったのである。

プレイステーションのライバルにあげられるのは、NINTENDO64のほかにセガが開発したセガサターンがある。それまで常に任天堂の後塵を拝してきたセガは次世代機競争にいち早く参加し、6番目のハードと太陽系第6惑星の名をかけたサターンを発売。サターンはメインCPUを2つ搭載するという前進的な構造であったが、このことが後の値下げ競争時に災いし、ハードが売れるほど赤字になるという悪循環を呼んだ。また、『バーチャ』シリーズで3Dゲームの時代を切り開いた割にはサターンは3Dの描写に劣っていた。

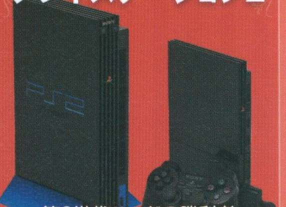
こうしてSCEはゲームハード業界の雄となり、次の世代においてもその圧倒的な強さを見せつけることになるのである。

第6世代ハード



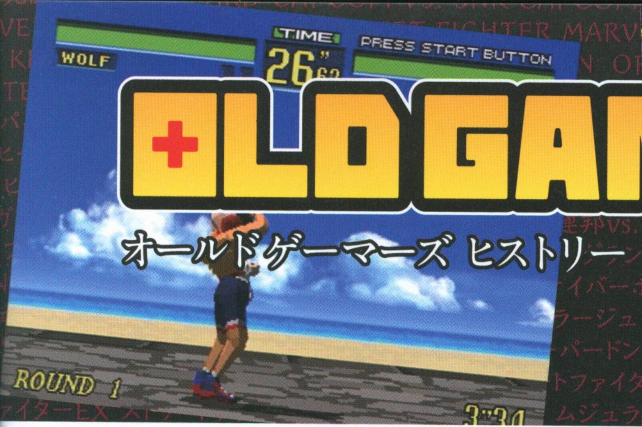
ゲームキューブは任天堂ハードで初めて光ディスクを採用した。セガのドリームキャストはネット通信を先取りしたが、時代がついてこなかった。XBOXはIT産業の巨人マイクロソフトが開発し、海外ではヒットしたが日本では不人気に終わった。

プレイステーション2



第6世代ハードの勝利者
世界で最も売れた据え置きゲーム機

現在における世界で最も売れたゲームハードであり、DVDの普及にも大きく貢献した。その性能の高さは軍事目的への転用を恐れられ、輸出が規制されるほどであった。





OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1993年

スーパーストリートファイターII The New Challengers P.007
サムライスピリッツ P.008
豪血寺一族 P.010
パーフェクトソルジャーズ P.011
ファイターズヒストリー P.012
ワールドヒーローズ2 P.013
ダークエッジ P.014
ナックルヘッズ P.015
マーシャルチャンピオン P.016
機動戦士ガンダム P.017
餓狼伝説スペシャル P.018
バーチャファイター P.020
キャディラックス 恐竜新世紀 P.022
パニッシャー P.023
野球格闘リーグマン P.024
ナイトスラッシャーズ P.025
究極戦隊ダダンダーン P.026
ロックマンX P.027
悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 P.028
ジョイメカファイト P.030
星のカービィ 夢の泉の物語 P.031
007 死闘 P.032
ガンスターヒーローズ P.033
ああ播磨灘 P.034







1993年のTVゲーム事情

『ストII』に端を発した対戦格闘ゲームのブームはこの年も続いており、アーケードゲーム業界は好景気に沸いていた。各社からこぞって同ジャンルのゲームが発売されては消えていったが、やはりカプコンとSNKは別格で、この年はSNKが一歩リードしていたかに見える。また、セガから初の3D対戦格闘ゲームが発売され、その後の動向が大きな注目を浴びている。家庭用ハードでは16ビット機が限界を迎えようとしており、次世代ハードの噂が各方面から飛び交っていた。

1993年に発売されたTVゲーム



サバイバルアーツ

メーカー／サミー
発売日／1993年10月
定価／ー円

今やセガの実質的な親会社であるサミーが発売した実写取り込みの対戦格闘ゲーム。日本では実写取り込みのゲームはヒットしないというジンクスがあるが、本作もその壁は越えられなかった。ゲーム性は大味で北米市場を強く意識した作品であるようだ。



ドラゴンボールZ

メーカー／バンダイ
発売日／1993年11月
定価／ー円

言わずと知れた鳥山明氏の大ヒット漫画を格闘ゲーム化したもの。キャラが自由に空中を移動できるのが特徴で、それによりフィールドを広く使用することが可能であった。また、同年にスーパーファミコンで『ドラゴンボールZ 超武闘伝』が発売されている。



タオ体道

メーカー／ビデオシステム
発売日／1993年4月
定価／ー円

『ソニックウィングス』などシューティングゲームのジャンルで定評のあるビデオシステムが発売した対戦格闘ゲーム。操作性が悪くゲームとしての完成度も低く、出回りはかなり悪かった。また同名のゲームながら複数のバージョンがあるらしいが未確認である。



バーニングライバル

メーカー／セガ
発売日／1993年8月
定価／ー円

セガが『バーチャファイター』の前に発売した2D対戦格闘ゲーム。アニメーションの滑らかさや操作性などは及第点以上であったが、システム面で目新しい部分はなく、出回りの悪いままマイナーゲームと化してしまった。



スーパージェームスポンドII

メーカー／ビクターエンタテインメント
発売日／1993年7月23日
定価／8800円

魚の鱈（タラ）が主人公という一風変わったパロディゲーム。爆弾が爆発する前におもちゃ工場を救うのが目的だ。いわゆる当時の質があまり高くない洋ゲーであり、体が伸びるなどアイデアは悪くはないがアクションゲームとしては大味すぎた。



ウィザード オブ イモータル

メーカー／エレクトロニック・アーツ・ビクター
発売日／1993年8月10日
定価／9800円

本作もまた洋ゲーの王道を行くような作品であり、当時の日本人には受け入れられなかった。そしてその実態は壮絶な死にゲーであり、何度も死にながら解法を探すアクションアドベンチャーである。洋ゲーに耐性がある人にとってはバカゲーとして人気が高い。



アラジン

メーカー／セガ
発売日／1993年11月12日
定価／7800円

実際のディズニーのアニメーションさながらの滑らかな動きは一見の価値がある。もともとディズニーの版権ゲームにハズレはほとんどないのだが、その中でも本作の面白さは群を抜いている。今遊んでも全く古くささを感じさせないゲームである。



スプラッターハウス PART3

メーカー／ナムコ
発売日／1993年3月19日
定価／6800円

シリーズの3作目である本作はベルトスクロール風のアクションゲームになっており、部屋内の全敵を倒すと他の部屋へ移動ができるシステムだ。屋敷の探索という新たな楽しみは増えたが肝心のアクション部分はイマイチで、やや本末転倒な気がしてしまう。

©SAMMY CORPORATION 1993 ©1993 VIDEOSYSTEM CO.,LTD ©SEGA 1993 ©BIRD STUDIO/SHUEISHA·FUJI TV·TOEI ANIMATION
©BANPRESTO 1993 ©1993VIRGIN GAMES ©1993 THE WALT DISNEY COMPANY ©1991 WILL HARVEY & ELECTRONIC ARTS
©1993 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©MILLENNIUM/VECTORDEAN 1993

ルールやシステムはそのままにグラフィックがパワーアップ

スーパーストリートファイターII The New Challengers



大幅リニューアルも評判はイマイチ



マイナーチェンジが繰り返されていた『ストII』で初めて大幅なリニューアルが施され、グラフィックも新たに描き起こされている。



同じグラフィックの使い回しが多かった四天王の通常技も新しくなり、多くのキャラに必殺技や特殊技が追加された。



連続技が決まると○HIT COMBOと表示される。また、FIRST ATTACKやREVERSALでも同様の表示とボーナス点が入る。

初代『ストII』が発売されて以来、『ダッシュ』『ターボ』と2度のバージョンアップが繰り返されたが、その延命策も限界に近づいていた。そこでカプコンは『ストII』に大幅なリニューアルを敢行。「SUPER」の名を冠した本作が発売されることになった。

これまでほとんど初代からの使い回しであったグラフィックは大幅に描き換えられ、より美しくリアルに戦いを演出している。また、容量の都合から技のバリエーションが非常に少なかった四天王にはかなりの新技が追加されており、オリジナルの8キャラの技にも修正が加えられている。そして、最大の変更点としては4人の新キャラの追加がある。メキシコ代表のサンダー・ホーク、イギリス代表のキャミー、香港代表のフェイロン、ジャマイカ代表のディージェー、これら4人の追加によってキャラ数は総勢16名になり、より対戦のバリエーションが増えたことになる。そうなると対人戦やCPU戦のバランス調整が、これまで以上に重要になるのだが、多少の問題はあれど充分に満足できるものであった。これはそれまでのシリーズ作におけるノウハウの積み重ねがあったからで、他のメーカーが類似作を作っても上手くいかないのは当たり前の話なのだ。

こうして鳴り物入りで発売された本作であったが、専門誌などでの前評判ほどの支持は得られず、発売後の人気は今ひとつであった。その原因はやはり、システム面でほとんど変更が加えられなかったことに起因する。同時期に発売されたSNKの対戦格闘ゲームと比較しても本作が地味であるという印象は否めなく、ここにきて初めてカプコン1強の時代は終わりを告げたと言ってもいいだろう。初代からのファンの人気は根強かったが、多くのプレイヤーは新しいものを求めており、その声に応えるように続編では様々な部分に大幅な変更が加えられるようになったのである。

4人の新キャラ





新たにサンダー・ホーク、フェイロン、キャミー、ディージェイの4キャラが加わった。本作から『ストII』を始める層向けに、通常技が強めに調整されている。

DATA スーパーストリートファイターII The New Challengers

メーカー/カプコン
発売日/1993年10月

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

バーチャルコンソールの配信はスーパーファミコン版とメガドライブ版があり。PSとSSの『ストリートファイターコレクション』に収録されている。

©CAPCOM CO.,LTD. 1991,93

サムライスピリッツ



生死をかけた剣戟での戦い

カプコンと共に対戦格闘ゲームの分野で人気を二分していたSNK。しかし、それは後年になって位置づけられたイメージであり、1991～92年の間は圧倒的な『ストII』の1強であり、1994年以降は『バーチャ2』や『鉄拳2』などの3D勢力によって時代は混沌としていく。その中で唯一SNKがカプコンに追いつき、それを超える可能性を持っていたのがこの1993年。『スパII』の人気が思ったように上がらなかったこの年、SNKは『餓狼』に加えもう1つの看板シリーズを手に入れたのである。

それこそが本作『サムライスピリッツ』で、テクニックよりも読み合いが重視される独特のゲーム性で人気を博した。その最大の特徴である武器を持った格闘は前年発売された『ブランディア』が実現しており、本作が初めてというわけではない。ただし、同作が武器の特徴を今ひとつ活かせなかったのに対し、本作は武器格闘ならではの特徴を持っている。それは武器攻撃のダメージが強いということである。

足で蹴られるよりも刃物で斬りつけられる方が大きなダメージを喰らうのは自明だが、対戦格闘ゲームには必殺技という通常技の上位が存在しているため、通常攻撃である「斬り」の威力を大きくしにくい。しかし、本作はそういったシステム上の常識をあっさり覆し、多くのキャラで強斬りが必殺技と同等かそれ以上の攻撃力を持っているのだ。また、武器攻撃はリーチも長いため弱斬りは牽制にも使え、必然的に刃物が主体のチャンバラゲームが成立している。また、システム的に飛ばせて落とす戦法や、必殺技による削りが狙いにくく、強斬りをたたき込むための読み合いが重要になっているのだ。ただし、このシステムは「待ち」に徹せられるとクソゲー化する欠点も持っていた。

シリーズ作品

真サムライスピリッツ 覇王丸地獄変	AC・PS・PS2・etc.
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	AC・PS・SS・etc.
サムライスピリッツ 天草降臨	AC・PS・SS・etc.
侍魂 SAMURAI SPIRITS	AC
アスラ斬魔伝 SAMURAI SPIRITS2	AC
サムライスピリッツ新章 ※1	PS
サムライスピリッツ零	AC・PS2・Wii
サムライスピリッツ零SPECIAL	AC
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	AC・PS2・Wii

※1…サムライスピリッツ新章 剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃

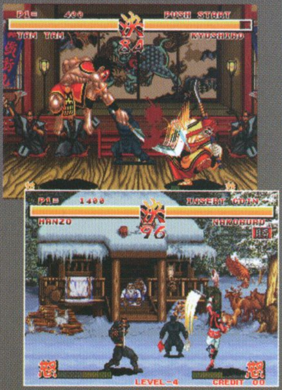


『龍虎の拳』譲りの拡大縮小機能を搭載。広いステージでありながら迫力ある戦いが楽しめるようになっている。



小柄なナコルルと巨体のアースクェイクでは大きさやリーチの差も凄まじいが、ゲームバランスに破綻はなく奇跡的なバランスを保っている。

武器の使用が前提


素手が暗黙の了解であった対戦格闘ゲームにおいて、武器の使用が前提のシステムは新鮮であった。侍キャラは少数だが、全員が何かしらの刃物を装備している。

DATA サムライスピリッツ

メーカー/SNK
発売日/1993年6月 ※

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

上記のほかにPS3とPSPのネオジオステーションでも配信されている。GB版はかなり厳しい移植でSFC・MD版も移植度は高くない。

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

©1993 SNK CORPORATION

SNKのゲームらしいキャラ人気の高さ



つばぜり合い

ボタン連打に負けた方は武器を落とす。素手になった側は通常攻撃でも体力が削られてしまう。

このように独創的なシステムでマニアを唸らせた本作だが、実は当時の人気は『餓狼伝説スペシャル』に圧倒的に劣っていて、一般に高く評価されるようになったのは後年のことである。やはり当時は派手なゲーム性がもてはやされていたのもあり、シリーズの人気が爆発するのは翌年発売された『真・サムライスピリッツ』からになる。読み合いや駆け引きといった要素はどうしてもマニア向けで、一般にはなかなか理解されなかったのだ。

本作のシステム面以外のもう1つの魅力と言えば、生き生きとしたキャラ達をあげないわけにはいかないだろう。SNKの対戦格闘ゲームは特にキャラ人気が高く、本作もまた非常にキャラが立ったゲームだと言える。中でもアイヌの巫女ナコルルの人気は特筆すべきもので、その純真なキャラ設定と容姿はゲーマーの心を鷲掴みにし、



鷹を飛ばして攻撃するナコルル、犬をけしかけるガルフォード。動物を使った攻撃も本作ならではのシステムの1つである。

「大自然のおしおきよ」という台詞が一世を風靡した。その人気はゲームを飛び出し、三鷹市水道局のポスターに採用された時には盗難が相次ぎ、マニアの間ではポスター1枚が数万円で取引されていたという。また、全キャラ中ナコルルのみ2P側の顔が異なっており、「裏ナコルル」「紫ナコルル」などと呼ばれ区別されていた。

こういった要素のほかに本作には怒ゲージによる攻撃力のアップや、背景の飛脚からのアイテム供給などの特徴がある。また、武器をはじかれたり壊されたりした場合には素手となり攻撃方法が変化。この場合のみ真剣白刃取りを発動することが可能だ。そのほかにはマニアックな要素として本作



飛脚

画面の後方を走り去る飛脚は体力を回復させる肉やダメージを与える爆弾などを落とす。

における通常技のキャンセルはかなり特殊で、技が当たらなくても通常技がキャンセル可能であったり、投げ技のコマンドでキャンセルができたりする。これを利用すると強斬り→強斬りといった凶悪な連続技も使える。





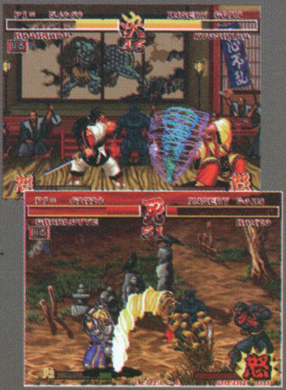


敵の攻撃を受けることで怒りゲージが上がっていき、満タンになると怒り状態となり一定時間攻撃力が倍になる。



ジャンプ攻撃が使いにくい本作において例外的に超強力なシャルロットのジャンプ大斬り。めくりも簡単で非常に返しにくい。

必殺技の弱体化

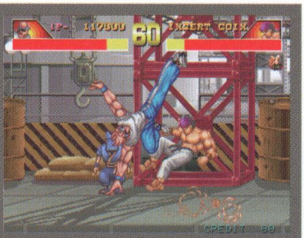


本作では飛び道具・対空技といった必殺技が弱めであり、それに安易に頼った戦いはできない。その分斬り攻撃はリーチも長く威力も高めになっている。

豪血寺一族



斬新なシステムと濃いキャラ達



1レバー 4ボタンの2D対戦格闘。オーソドックスな作りに見えるが、ダッシュ攻撃や2段ジャンプなど前進的な機能も搭載されていた。



ステージ端で攻撃を受けると壁が破壊され、ステージの横幅が広がるギミックがある。これにより当時としては破格のステージの広さを実現した。

シリーズ作品

豪血寺一族2	AC･PS
豪血寺外伝 最強伝説	AC
グルーヴ オン ファイト 豪血寺一族3	AC･SS
新豪血寺一族 闘婚 Matrimelee	AC･NG
新･豪血寺一族 煩悩解放	PS2
豪血寺一族 先祖供養	AC･etc.

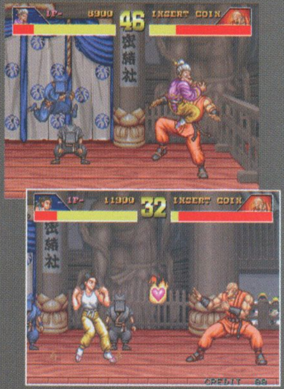


アトラスと言えば『女神転生』シリーズに代表される家庭用ハードでのRPGが有名。アーケードゲームでは1991年の『マジカルクリスタル』で参入を果たしており、本作は同分野での6作目となる。ジャンルとしては2Dの対戦格闘ゲームに属し、当時の時流に乗った形だ。

しかし、本作は対戦格闘ゲームの1作目とは思えないほどの完成度で、様々な新システムも導入されている。さすがに荒削りな部分があるのは否めないが、他の大手メーカーが対戦格闘ゲームというジャンルで失敗しているのと比較し、本作は大成功といっても過言ではないものであった。また、本作において特筆すべきはそのキャラの濃さで、一族当主の座をめぐって争うというストーリーも含め話題をさらった。煩悩にまみれた坊主、対人恐怖症の忍者、ムキムキの大女など特徴的なキャラの中でも一際輝いているのが78歳の「豪血寺お種」（双子の姉「お梅」もいる）である。ババアが戦う姿は当時のプレイヤーに大きな衝撃を与え、その後本作を代表するキャラとしてシリーズで活躍することになっていく。

シリーズ作に関しては右上の表の通りであるが、2009年の『先祖供養』を最後に新作の発売が途切れている。ジャンル的に厳しいというのはもちろんだが、アトラス自体がタカラの子会社からインデックスの子会社へと変遷を続けていることも理由で、アーケードゲームからは2009年をもって撤退している。現在のアトラスはセガ傘下にあり、シリーズの継続は未だ不透明である。

変身する姿



プレイヤーキャラに婆がおり、それが主役というだけで驚きだが、投げ（吸い付き）によって若返るというのはさらに驚き。若返りは時間限定だが、キャラ性能もアップする。

DATA 豪血寺一族

メーカー/アトラス
発売日/1993年11月

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

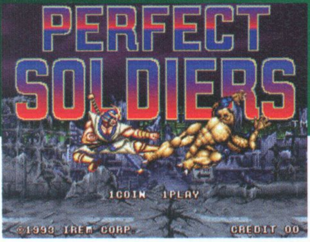
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

バーチャルコンソールの配信はSFC版。最近のハードには移植されていないが、幸いにして中古ROMカセットの価格は安めである。

©ATLUS CORPORATION 1993 ALL RIGHTS RESERVED

アイレム初の対戦格闘ゲームは個性的なキャラが魅力

パーフェクトソルジャーズ



システム面では某作そのまま



オーソドックスなシステムながら色物キャラが勢揃い。その中でスターセイバーは主人公格らしい必殺技が揃っていて使いやすい。



額の放射性標識が眩しいメルトダウンと、異常なリーチの長さを持つエビルクローン。どちらのキャラも濃すぎである。

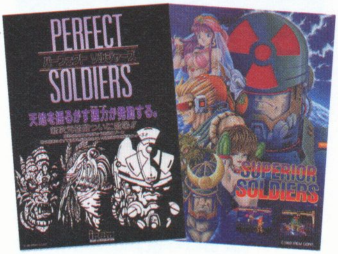


当時の対戦格闘ゲームにありがちだが、本作もまたCPU戦の難易度が高い。慣れないうちはステージ1でゲームオーバーになることもままある。

1993年という年は対戦格闘ゲームのブームが最高潮であった年であり、各メーカーがこぞってそのブームに乗ろうとしていた。当時中堅メーカーの1つであったアイレムももちろんそのブームを当て込んでおり、同年末に本作『パーフェクトソルジャー』を発売している。しかし、前評判はそこそこであったが発売後に人気が出ず、短期間でゲームセンターから姿を消してしまった。

それもそのはず、本作には目新しいシステムがほとんど存在せず、まるで初代『ストII』のキャラを変えただけのような作品だったのである。同年に発売された『ファイターズヒストリー』がカプコンから著作権侵害で訴えられているが、本作も同様の訴訟問題に発展する可能性もあったのではないかと思われる。1レバー6ボタンに強中弱のキックとパンチを振り分け、コマンド入力による必殺技という本作の操作系は、プレイヤーに受け入れられやすかったが、同時に『ストII』の類似作という印象を強く与えたのだ。

しかし、本作の最大の特徴はシステム面ではなくキャラにあり、色モノ好きのプレイヤーにはたまらない作品でもあった。それは大阪弁を話す怪獣ダイナゾアが比較的まともに見えるほどであり、女性キャラは異常に露出が高く、原子力電池内蔵の改造人間メルトダウンなどは現在ではあり得ないネーミング。近年はゲームの開発費が高騰しており、本作のようなヤケクソなゲームが発売されることは少ないが、90年代はまだ大らかな時代でメーカーにも体力があったのである。



お色気キャラ



極小ビキニでお尻丸出しのアラビアンムーン（ただし全身をイオンフィールドで覆われており物理的な露出はゼロ）と、クネクネした動きが特徴のブロードウェイが本作のお色気担当だ。

DATA パーフェクトソルジャーズ

メーカー/アイレム
発売日/1993年12月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

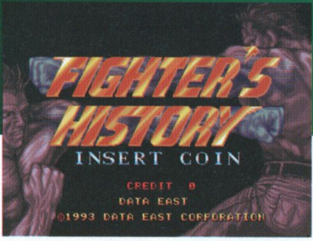
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ややマイナーな作品であることと、翌年にアイレムがゲーム開発から一時撤退していたこともあり、家庭用ハードへの移植は実現していない。

©1993 IREM CORP.

ファイターズヒストリー



デコゲーとしては地味だがよくできた作品



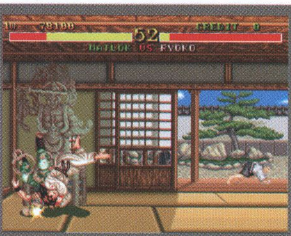
弱点に特定回数ダメージを受けると、その部位が破壊され気絶する。さらに弱点に攻撃を受けると通常より大きいダメージを負ってしまう。

常に独自の路線を貫くイメージのデータイーストだが、さすがに対戦格闘ゲームのムーブメントは無視することができず、本作『ファイターズヒストリー』を発売するに至った。他のメーカーから発売された同ジャンル作品がそうであるように、本作もまた『ストII』を手本に作られたことは間違いない。そのため、本作のみがカプコンとの訴訟問題を引き起こすとはメーカーもプレイヤーも思ってはいなかった。しかも、当時データイーストとカプコンの関係は良好であり、海外で合同の会合を開くなど協力関係にあったのだ。



主人公のレイが地味であったのに対し、浪花の喧嘩百段「溝口誠」は、そのあまりに濃い風貌から本作を代表するキャラになっている。

しかし、本作が発売された半年後にカプコンは本作を著作権の侵害として訴え、損害賠償を求めた。その内容は画面構成、ストーリー、キャラ、必殺技の出し方などが『ストII』に酷似しているというものであったが、当時『ストII』のフォロワーは数多く、本作が特段似ているというわけではなかった。この訴えに対しデータイースト側は対戦格闘ゲームの元祖は同社の『対戦空手道』であると主張。最終的に両社は和解するのであるが、日本でもアメリカでもカプコンの主張は認められなかった。こういった経緯からデータイーストは対戦格闘ゲームのもう1つの雄であるSNKに接近し、続編はMVS筐体とネオジオで発売されることになるのである。



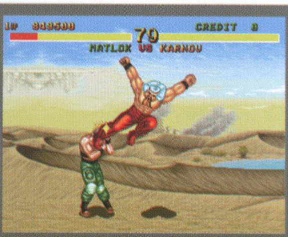
リョウコという名の女性柔道家キャラは右ページの『ワールドヒーローズ2』にもいる。当時はヤワラちゃんブームの真っ只中であったのだ。

シリーズ作品

ファイターズヒストリーダイナマイト	AC・SS・NG
ファイターズヒストリー 溝口危機一髪!!	SFC



本作で特徴的なのは弱点システムで、対戦ではそこを狙うのが常套手段となる。また、デコゲーらしくキャラは非常に個性的でファンを安心させた。喧嘩百段「溝口」や、みんなのお兄ちゃん「サムチャイ」などは今でも根強いファンがいるほど。操作性も良好でゲーム性もかなり高水準な作品であった。



CPU専用キャラであるラスボスはカルノフ。デコはこのキャラがいたく気に入っているようであり、続編のラスボスも彼である。

DATA ファイターズヒストリー

メーカー/データイースト
発売日/1993年3月

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

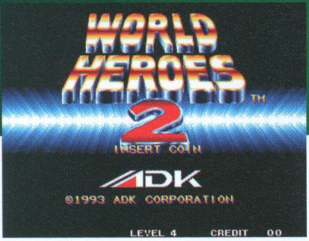
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	540円

過去にスーパーファミコンへ移植されていて、プロジェクトEGGの配信もこちらである。当時は訴訟問題のせいで移植には消極的であったようだ。

©1993 DATA EAST CORPORATION

ワールドヒーローズ2



前作の地味なイメージを完全に払拭した



飛び道具の跳ね返しや投げ返しなどの新システムを搭載した続編。ゲームスピードがアップし操作性も改善されている。



CPU戦の難易度はかなり高くなった。特に新キャラのキャプテンキッドはタメを無視した必殺技や投げを多用し、プレイヤーをイラつかせる。



キャラの個性は一段と強くなり人気の一因となった。中でも上写真のマッドマンはCMに起用されたりゲーメスト増刊号のポスターにも使われた。

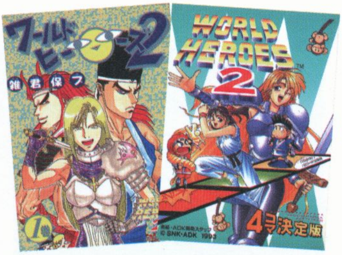
数多くの『ストⅡ』のフォロワーの中でもいち早く発売され、その類似性が大きな話題となった『ワールドヒーローズ』。本作はその続編にあたり、ボタンを押す長さによって技の強弱をつける、という前作からのシステムを受け継いでいる。また、対戦格闘ゲームにおいて問題視されていた投げハメや、飛び道具による鳥カゴといったハメ技を回避するために、新たに投げ返し・跳ね返しを搭載し、より対人戦に特化した作りになっている。また、キャラ数も前作の8名から14名へと大幅に増加しており、もはや類似ゲームとは言えないほどのパワーアップを成し遂げている。

そして、前作はともすると地味な印象をプレイヤーに与えていたのに対し、本作は必殺技などの演出も派手になり、前作をプレイしていない層にも強くアピールすることに成功。新たなファンを増やした本作はシリーズの人気を確立するに至った。また、各キャラの性格付けも上手くいき、コミカライズされたキャラは新声社のコミックスで人気となっていった。

しかし、キャラの急激な増加は対戦バランスの悪化という問題も引き起こし、前作の問題点が改善されるどころか悪化する結果となった。そのため一部を除き対人戦の盛り上がりに欠け、そこが本作の人気の限界であり、シリーズが継続しても最後まで『ストⅡ』の人気に近づくことはできなかったのである。



前作で最強の名を欲しいままにしたジャンヌは本作でも健在。やはり、他を圧倒する強さでトップに君臨していた。





前作のラスボス「ギガス」の次に登場する本作のラスボス「DIO」。CPU専用らしい凶悪な性能を持ち、対処法を知らないと瞬殺されることも。

DATA ワールドヒーローズ2

メーカー/ADK
発売日/1993年4月

※…AC版の発売日

定価/一円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

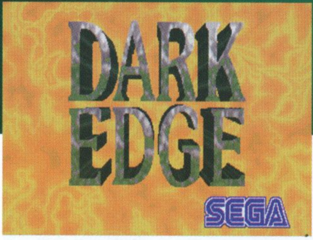
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

家庭用ネオジオとバーチャルコンソールの配信版はアーケード版の完全移植。SFCとPCE版は再現度が劣っているが中古価格は安め。

©1993 ADK CORPORATION

疑似3Dの限界を目指した意欲的作品

ダークエッジ



斬新すぎる故に戸惑うプレイヤー多し



当時の対戦格闘ゲームとしてはかなり斬新なゲーム性を採用。疑似3Dの視点でキャラはフィールド内を360°自由に移動できる。

この年セガはゲームセンター向けに3つの対戦格闘ゲームを発売している。その内訳が本作と6ページで紹介している『バーニングライバル』、そして20ページで紹介することになる『バーチャファイター』である。察しのいい方であればお気づきかもしれないが、『バーチャ』の前に同社から対戦格闘ゲームがヒットしたという話は聞かない。つまり本作は言わばマイナーゲームであり、『バーニングライバル』と共に『バーチャ』の前座をつとめたような作品である。

とは言え、ここでわざわざ紹介するのには理由があり、本作のシステムは『ストII』のコピーが氾濫していた中で非常に特徴的だったのである。当時は『ストII』と同じくサイドビューの作品がほとんどであったが、本作は自キャラ後方からの疑似3Dを基本に、フィールドを立体的に移動可能。敵との距離に合わせて自動的なズームイン・アウトによって迫力あるバトルを楽しめたのだ。



敵との位置関係によって臨機応変なレバー操作が要求される。必殺技のコマンドやガード方向も位置関係によって変わってしまうのだ。



美しく迫力ある画面は現在でも色あせない魅力を持つが、如何せん操作が難しすぎた。そのため対戦台もほぼ存在しなかった。



遠距離戦が多くなりがちなゲーム性のため、各キャラに標準で飛び道具が用意されている。ただし、飛ばせて落とすような戦略は適用しない。



しかし、本作には敵との位置が常に変化するという特性上、ガード方向や必殺技のコマンドが変わってしまうという欠点が存在。ほとんどのプレイヤーはこの操作性に戸惑い、自動的に本作はマイナーゲーム化してしまった。後に『バーチャ』が3Dながら移動に制限があったのは、本作の失敗から学んだことだったのかもしれない。



DATA ダークエッジ

メーカー/セガ
発売日/1993年3月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

同年末に発売された『バーチャファイター』がセガの主流となったため、本作は忘れ去られ家庭用ハードに移植されることはなかった。

©SEGA 1992

ナムコ初の対戦格闘ゲームの完成度は…

ナックルヘッズ



独自の操作法は混乱を招いた


ナムコ初の対戦格闘ゲームとして期待を持って迎えられた作品。4人同時対戦が売りであったが、プレイヤーキャラは6人と控えめであった。


ジャンプはボタンで行う、しゃがみの概念がないなど少々変わったシステムを採用。必殺技は存在するがコマンドが既存の格ゲーとは異なっていた。


上段・下段攻撃のボタンが1つずつしかないため、ボタンの溜めで攻撃に強弱をつける方式。溜めている間はオーラが発生し相手にバレバレである。

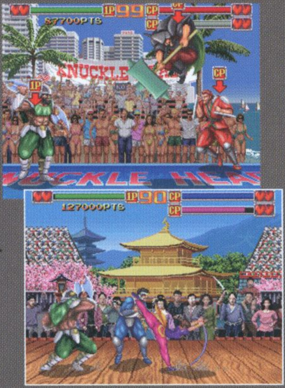
前巻で80年代後半から90年代にかけてのナムコの凋落については述べたが、本作はその象徴ともいうべき存在であり、対戦格闘ゲームのブームにナムコは完全に乗り遅れてしまったのである。

もともとアーケードゲームのトップメーカーであったという自負からか、本作は『ストII』とは異なった操作系やシステムを採用しており、それが盛大に失敗しているのだ。特にレバー上でジャンプ、下でしゃがみという操作に大半のプレイヤーは慣れきっており、その両方を否定する本作はそれだけで大きなハンディを背負っていた。また、必殺技のコマンドも既存のものとはかけ離れたものが多く、プレイヤーを戸惑わせた。

そして本作最大の失敗は強攻撃をボタンの押しっぱなしによるタメで行うようにしたことである。しかもボタンを押している間はキャラがオーラをまとい、対戦相手に大技を狙っていることを教えてしまうという蛇足要素もあり、対戦の駆け引きすら否定されてしまっているのだ。また、強攻撃を出すにはどうしてもタメの時間が介在するため、ゲームのテンポが悪くなり、タメの最中は弱攻撃を出せないという弊害も存在。そのため対戦ではオーラをまとった状態でお互いを牽制しあうという展開になりがちなのである。

案の定本作の人気は低迷しマイナーゲームになっていくのだが、中には特筆すべき部分もあり、多人数対戦を実現したことなどがそれにあたる。特に4人同時対戦は本作が初めて実装したものなのだが、実際に体験できたプレイヤーは非常に少なかったと思われる。もしも、4人での対戦が流行れば本作の欠点を全て覆すほどの面白さをもっていただけに、早々にゲームセンターから姿を消したのは不幸であったと言える。もう少し出回りがよければ、また違った評価をされたのかもしれない作品である。

多人数対戦


CPU戦でも6戦目からは3キャラでの対戦となる。CPUのキャラ同士にも当たり判定があり、左右から敵キャラに囲まれたりもするため非常に忙しい。やはりこれが本作の醍醐味だろう。

DATA ナックルヘッズ

メーカー/ナムコ
発売日/1993年3月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

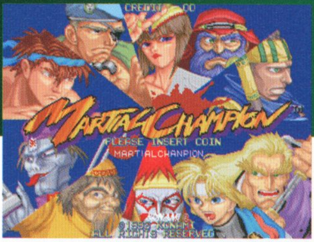
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

長年移植とは縁遠かっただけにバーチャルコンソールで配信されたのは意外であった。4人同時対戦もしっかりと再現されている。

©1992 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED

多数の同ジャンル作品に埋もれてしまった

マーシャルチャンピオン



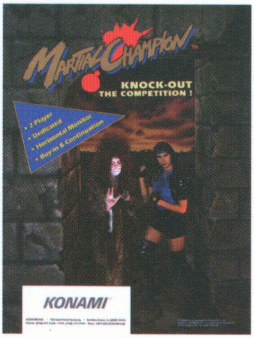
人気低迷により短期間で姿を消す



10人のキャラから1人を選び、トーナメント方式で戦っていく。優勝後にラスボスと戦い、勝利すればエンディングとなる。



1レバーにボタンが3つで、上中下段の攻撃に振り分けられる。必殺技は各キャラに2つと隠し必殺技が1つ用意されていた。



海外でも発売されたが売り上げは芳しくなかった。写真の実写キャラは筐体横にも描かれていたが、実際のキャラとイメージが大きくかけ離れている。

ここまで本書を読んできた読者の方は既に察していられるかとは思われるが、本作もまたこの年に発売された2D対戦格闘ゲームの1つで、発売元は当時格ゲーブームに乗り遅れていたコナミである。この1993年という年は1991年発売の『ストII』発売以降、その情勢を静観していた各メーカーがこぞって格ゲー市場に参入してきた年であり、同ジャンルの作品がゲームセンターに溢れかえっていたのである。

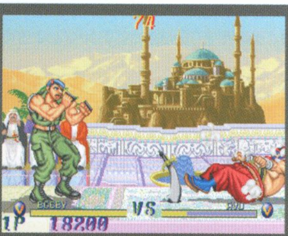
こういった状況下で発売された本作だが、他のメーカーに対し優位に立てるようなシステムは特に搭載されておらず、発売当初から厳しい立場であったことは理解していただけるであろう。唯一の特徴としてはキャラが大きく迫力があるという点があったが、これは逆にフィールドが狭く感じられるという欠点にもなってしまっている。また、操作系は1レバー3ボタンで攻撃は強中弱ではなく上中下段に振り分けられているのだが、システム的にこれを活かせていない。それどころか各キャラに2種類存在する必殺技（その他に隠し必殺技が1種）は、コマンド入力時に上中下どれか1つのボタンにしか対応していないため、必殺技の強弱をつけることが不可能なのだ。



全キャラの中で抜群の人気を誇るレイチェル。当時ゲーメストで編集部員の暴走によりレイチェル・アイランドなるコーナーまで作られた。

この完成度の低さでは本作の人気が低迷したのも頷けるところだが、唯一キャラ人気だけは高く、しかもそれはレイチェルという金髪「くノー」に集約されていた。彼女には現在でも少ないながら根強いファンが存在しており、後年フィギュア化もされファンを喜ばせた。

その後コナミは名誉挽回とばかりに『ドラグーンマイト』『FIGHTING武術』などの作品を発売したがヒットには恵まれず、格ゲー市場に見切りをつけてしまった。



武器を持った敵がそれを落とした場合は、拾って使うことが可能。この攻防がもっと活かされていれば更に面白くなったのかもしれない。

DATA マーシャルチャンピオン

メーカー／コナミ
発売日／1993年6月

※…AC版の発売日

定価／―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

過去にPCエンジンに移植されているがロード時間が長く移植度はイマイチである。バーチャルコンソールの配信もこのPCエンジン版である。

©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

あの歴史的アニメが対戦格闘ゲームになった

機動戦士ガンダム



期待は大きかったが システムに難あり



「機動戦士ガンダム」のモビルスーツを操って戦う2D対戦格闘ゲーム。飛び道具は必殺技扱いで接近戦が主体のゲーム性だ。



使用可能なモビルスーツは10種類で各機に専用のパイロットが乗る。写真のセイラ専用ガンダムはゲームオリジナル。

猫も杓子も対戦格闘ゲームに熱中していたこの時代、その大半はオリジナルキャラを使用したものであったが、遂に超大物版権キャラを使用した作品が発売された。それがこの『機動戦士ガンダム』で、知名度の高さは群を抜いていた。しかも、本作はそれまでの人間同士の戦いではなく、MS(モビルスーツ)が戦うということで否が応でも注目を浴びることになったのである。

しかし、実際に発売された本作をプレイした人のほとんどは、その完成度の低さに落胆した。それは誰でも1度プレイしてみればハッキリと感じられるもので、操作性が当時の対戦格闘ゲームのレベルよりも明らかに低かったのだ。特にコマンド入力で出せる必殺技の入力が非常にシビアで、それがプレイヤーのストレスになってしまった。また、本作の開発は前巻で紹介した『ブランディア』と同じアルュメで、同作にも採用されていた攻撃の相殺や空中ガードが搭載されている。ところが、このシステムは『ブランディア』同様に消化不良でうまく機能しておらず、プレイヤーにとって邪魔な存在ですらあったのである。

こういった反省点を踏まえ翌年発売された続編である『機動戦士ガンダム EX REVUE』は、操作性も改善され遊びやすい作品に仕上がっている。ただし、この頃から問題になり始めたCPU戦の難易度上昇傾向は両作ともに顕著で、対応策を知らないと1面でゲームオーバーになることも珍しくはない。特に続編の方ではCPUが狂ったように必殺技を繰り返すなど、AIが非常に不安定であった。また、本シリーズには3作目の予定もあったようであるが、人気の低迷によりお蔵入りとなり、2作目を持ってシリーズは終焉を迎えたのである。

シリーズ作品

機動戦士ガンダム EX REVUE	AC



デモでTV版のオープニングが再現されるなど気合いが入った作品だったが、操作性が悪くゲームとしての出来は低かった。

機動戦士ガンダム EX REVUE



翌年に発売された続編で操作性はかなり改善されている。使用できるモビルスーツ数も増え、ラスボスにゲームオリジナルのドルメルも登場する（タイムリリースで使用可能）。

DATA 機動戦士ガンダム

メーカー/バンプレスト
発売日/1993年7月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

家庭用ハードへの移植はなし。対戦格闘ゲームとしての出来はイマイチであり、版権を再取得して移植される可能性は0に近いと言える。

©SOTSU AGENCY･SUNRISE ©BANPRESTO 1993

シリーズ最高の人気を誇る対戦特化型餓狼

餓狼伝説スペシャル




世界展開したゲーム故にフライヤーの言語も英語・スペイン語・ハングル・中文と多彩である。


シリーズの売りでもある超必殺技も健在。新キャラにももれなく追加されており、逆転性の高いゲーム性を実現している。

シリーズ3作目にして完成度が大幅アップ

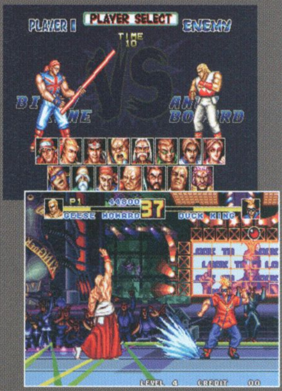
『サムライスピリッツ』のページでも述べたが1993年はSNKがカプコンに追いついた年。そしてその原動力となったのが本作『餓狼伝説スペシャル』なのである。『餓狼』シリーズの1作目が発売されたのは『ストII』から8ヶ月遅れのことであったが、そのクォリティには格段の差があり、『餓狼伝説』が『ストII』のライバルという位置づけは後年になっての評価。実際には完成度も人気も『ストII』の足下にも及ばなかったというのが事実である。しかし、『餓狼』によってSNKが他のメーカーよりもいち早く対戦格闘ゲームに目をつけたのもまた事実であり、そのおかげで大手メーカーよりも一歩先んずることができたのだ。

初代『餓狼伝説』に続きSNKは『龍虎の拳』を発売。同作には様々な対戦格闘ゲーム初の機能が搭載されており、システム面における大きな飛躍となった作品であるが、いかんせん操作性が悪く高い評価は得られなかった。そして、SNKが満を持して発売した『餓狼伝説2』はシステム面でも洗練され、操作性も大きく改善されていた。ところが、『餓狼2』はまたもや『ストII』シリーズに敗北を喫する。その理由はいくつかあるが、連続技の不在から来る爽快感の欠如や、避け攻撃の導入によって「待ち」が有利なシステムになっていたことなどがあげられる。そこで、SNKはそれらの反省を活かし、打倒『ストII』の決定版となる本作『餓狼伝説スペシャル』を発売するに至ったのである。


ナンバリングタイトルではなく外伝的扱いであるが、シリーズで最も人気の高い作品で、初めて『ストII』の牙城を揺るがした作品でもある。


外見的には前作から大きな変化はないように見えるが、全体的なスピードアップや連続技の導入などゲーム性は大きく変わっている。

15名のプレイヤーキャラ


『2』の8人に加えビリー・アクセル・ローレンスの三闘士とラスボスであるクラウザーが参入。さらに初代からタン・ダックが加わり、死んだはずのギースまでもが復活を果たしている。

DATA 餓狼伝説スペシャル

メーカー/SNK
発売日/1993年9月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	515円

数多くのハードに移植されており配信版も存在する。移植度が高いのはやはり最近のハードのもので、PS2版と配信版はほぼ完全移植である。

©1993 SNK CORPORATION

遂に頂点を極めるも長くは続かなかった



対戦に特化したゲーム性
前作ではほとんど行われなかった対人戦が、本作では非常に盛り上がった。

本作の特徴を簡潔に言いあらわすとしたら「お祭りゲーム」という名が妥当だろうか。過去2作に登場したキャラが集い、スペシャルの名に恥じないラインナップを形成している。前作のCPU専用キャラであった三闘士や、ラスボスであるクラウザーがプレイヤーキャラとして使用できるようになり、タン・ダック・ギースが復活。まさか死人を生き返らせるとは思い切ったことをするな、と当時は思ったものである。これはあくまでシリーズの正史でないから可能なのであり、無敗で勝ち抜けば『龍虎の拳』からのゲストであるリョウ・サカザキ（家庭用では使用可能）の乱入もある。

システム面においてもお祭りの名に恥じない仕様で、前作では実現不可能であった連続技が恐ろしいほど繋がる。その様は開き直りかヤケクソかといったほどで、ジャンプ攻撃→弱攻撃→強攻撃→（超）必殺技がほとんどのキャラで繋がるようになっている。また、弱必殺技や避け攻撃でのダウンは起き上がりが早く、ゲーム全体のテンポが向上している。

こういった仕様がプレイヤーに評価され、『2』ではほとんど見かけなかった通信対戦台が数多く設置されファンで賑わった。ちょうどプレイヤーが度重なる『ストII』のバージョンアップに飽きていたこともあり、本作は対戦格闘ゲームの頂点を極めるに至ったのである。えげつない連続技や対戦バランスがイマイチであるなどの欠点はあったが、この人気の前には些細なことに感じられたのだ。

しかし、『餓狼』が栄華を極めたのは本作までであり、続く『餓狼伝説3』ではプレイヤーの支持を得られず、『リアルバウト』シリーズを発売しても人気の復活はなかった。そしていつしか『餓狼』のキャラ達は、『KOF』をその戦いの舞台にするようになっていったのである。



当時から対戦格闘ゲームのCPUの強さは問題になっていたが、本作もやはりCPUは超反応を見せる。それだけにパターンにもハメやすいのだが。



強すぎたキム
ゲーメストの対戦ダイヤグラムでも常にトップに君臨し、対戦では嫌われ者であった。





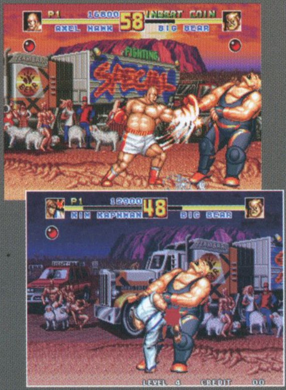


初代のラスボスであるギースはゲーメストの人気キャラランキングで1位を獲得。相手の技を受け流す「当て身投げ」の虜になったファンも多い。



前作から搭載された避け攻撃は健在だが、敵がダウンしないことや出が遅くなったことにより、多くのキャラで使い勝手が悪くなっている。

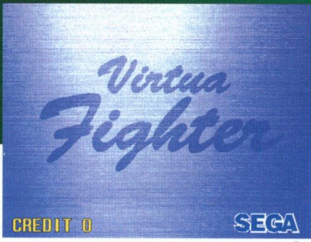
えげつない連続技



調整不足の部分も目立ち、超必殺技を手軽に連続技に組み込める、永久コンボが存在するなどの粗もあった。しかし、お祭りゲームとしての派手さが評価され、大きな問題にはならなかった。

3D対戦格闘という新たなジャンルの先駆けとなった

バーチャファイター



バーチャレーシングの副産物として誕生

世界初の3D対戦格闘ゲームであり、その資料がスミソニアン博物館にも展示されている本作『バーチャファイター』はまさしくゲームの歴史を変えた存在であり、その革新的なゲーム性は後のゲーム業界に大きな影響を与えている。

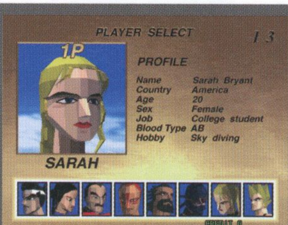
本作制作のきっかけとなったのは前年に発売された『バーチャレーシング』である。同作はセガのAM2研によって制作された3Dレーシングゲームだが、この制作過程で開発陣は3Dゲームのノウハウを掴み、ピットクルーをポリゴンで再現したことによって本作の制作が可能であることを確信したという。その中心人物は『バーチャ』シリーズの生みの親である鈴木裕氏で、『バーチャレーシング』開発チームは2つに分かれ、一方は名越稔洋氏の指揮のもと『デイトナUSA』を開発し、もう一方が鈴木のもとで本作を開発したのである。

このことからも分かる通り、意外なことに本作は社をあげてのビッグプロジェクトではなく、『バーチャレーシング』などよりも少数のスタッフによって制作されている。また、開発期間も意外に短く、1年少々で本作の発売にこぎ着けているのだ。

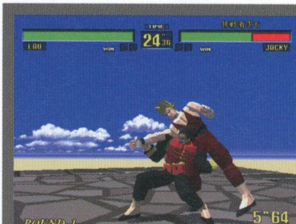
それまでの対戦格闘ゲームと比較して、本作はリアリティにこだわった作りであり、飛び道具や衝撃波といった類いの攻撃は存在しない。とにかくひたすらにストイックに格闘技をゲームにした形であり、ジャンプの滞空時間や距離以外は格闘シミュレーターといってもいいものである。これは実際に各種格闘技を研究し、その細かな動きをゲームに取り入れたからで、そのために実際の試合のビデオをコマ送りしながらプリントアウトし、それを参考にしながら各技のモーションを作っていったという。この徹底した作り込みによって、本作の面白さが生まれたのである。

シリーズ作品

バーチャファイター2	AC･SS･PS2･etc.
バーチャファイター3	AC
バーチャファイター3 tb	AC･DC
バーチャファイター4	AC･PS2
バーチャファイター4 エボリューション	AC
バーチャファイター4 ファイナルチューンド	AC
バーチャファイター5	AC･PS3･X360
バーチャファイター5 R	AC
バーチャファイター5 ファイナルショーダウン	AC･PS3･X360

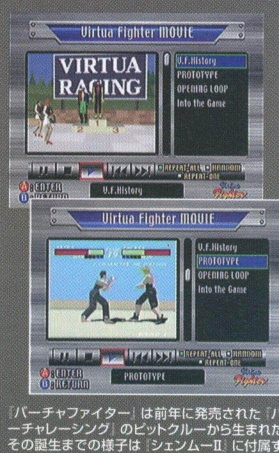


現在の感覚では凄まじく雑な造形だが、当時は3DCGのキャラが滑らかに動くだけで驚異的なことであったのだ。



『ストII』の模倣作ばかりであった対戦格闘ゲームに新風を吹き込んだ。その功績により資料がスミソニアン博物館に展示されている。

元はバーチャレーシング



『バーチャファイター』は前年に発売された『バーチャレーシング』のピットクルーから生まれた。その誕生までの様子は『シェンムーII』に付属するオマケディスクで見ることが可能だ。

DATA バーチャファイター

メーカー/セガ
発売日/1993年12月

※…AC版の発売日

定価/――円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

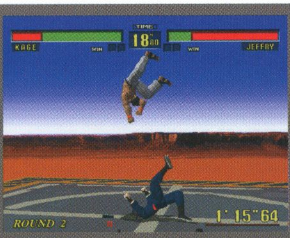
ネームバリューの割りには移植されたハード数は少ない。もっとも、これから本作を遊ぼうという人はほとんどいないであろうが。

©SEGA 1993

対戦が流行るのは続編以降



当初は50インチの大型筐体で稼働していることが多く、プレイ料金も200円が主流であった。



当時はあまり一般的ではなかった空中コンボやダウン攻撃も積極的に採用。対人戦の攻防がこれまで以上に熱いものになった。



勝負が決まった後にはリプレイでシーンを再現。格好いい技で勝った時はおもわず見とれてしまったものである。

本作は発売当初から人気があったわけではなく、それどころか初めはプレイヤーから敬遠されぎみであった。もともと『バーチャレーシング』の延長で作られた本作は、体感ゲームに近い扱いを受けており、多くの店ではメガロ50といった大型モニターの筐体で稼働していた。プレイ料金も1プレイ200円の店が多く、ギャラリーを背負いながら高額の料金を支払ってプレイするのは、勇気が必要だったのである。

その後、普通の筐体で稼働するようになってからも、多くのプレイヤーはCPU戦を楽しむのみで、本作で対人戦が盛り上がっていたのは限られた店舗のみであった。これは『ストII』の発売当初と非常によく似ており、同作が2作目の『ダッシュ』から対戦人気が爆発したように、本作も対戦中心になるのは続編『2』からである。

しかし、CPU戦であっても本作を遊んだプレイヤーはその手応えを感じていた。今はまだその時期ではないがこのゲームは必ず面白くなる。そういった感想を持ったプレイヤーは多かったはずである。それだけ本作はリアリティに富んでおり、モニターに映ったキャラの痛みさえ感じられるようであったのだ。

本作の操作系は非常にシンプルで、1レバーにガード・パンチ・キックの3つのボタンのみである。この一見単純な操作で様々な技が出せるのは驚きだが、本作の仕様は後のシリーズにも受け継がれ、『3』で軸移動用のエスケープボタンが加わった以外に変更はない。シンプルな操作系で奥の深いゲーム性という矛盾した要素を両立させ、それを大きく変えることなく新たなシリーズを作り上げているのは本当に凄いことである。

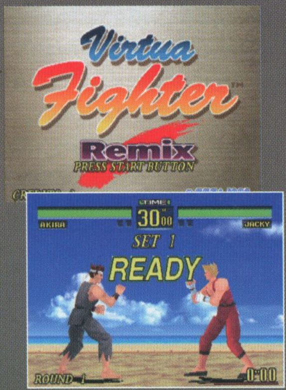






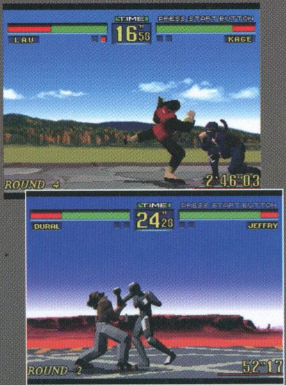
これまでは左右にしか広がりのなかったフィールドに奥行きができた。また、リングから落ちるとリングアウト負けを喫することになる。

バーチャファイターリミックス



AC版は『バーチャファイター2』よりも後の1995年6月に発売された。テクスチャマッピングが施されて見た目が改善されたが、『2』の後では需要がほとんどなかった。

セガサターン版

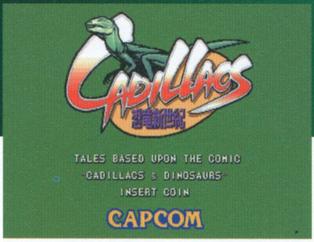


セガサターンのローンチタイトルとして発売された。翌年にはリメイク版である『バーチャファイターリミックス』も発売され、『バーチャファイター2』発売までのサターンを支えた。

アメコミを原作としたベルトスクロールアクション

キャディラックス

恐竜新世紀



日米の温度格差が非常に激しいゲーム



性能の異なる4人の主人公から1人を選んで敵を倒していくベルトスクロールアクション。専用筐体であれば3人同時プレイが可能であった。



恐竜が登場することも多いが、彼らはもともと敵ではないため無理に戦わなくてもよい場面が多い。体色が緑になれば大人しくなり去っていく。



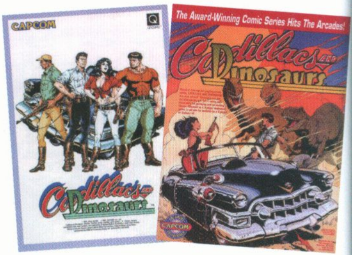
愛車キャディラックに乗って突っ走るシーンもあり。短時間で終わってしまうのは残念だが、敵をなぎ倒しながら疾走するのは爽快感抜群だ。

1993年当時のカプコンと言えば、『ストII』をはじめとする対戦格闘ゲームが有名であり、社をあげて同ジャンルのゲームを開発していたイメージがある。しかし、実際には翌年『ヴァンパイア』が発売されるまで『ストII』シリーズ以外の対戦格闘ゲームは発売されていなかった。では、そのほかにどういったゲームが開発されていたかといえば、『ファイナルファイト』以来の伝統である本作のようなベルトスクロールアクションが主流だったのだ。

特に日本では既にブームが下火であったものの、北米市場ではベルトスクロールアクションの人気は無視できないほどのものであり、本作のようにアメコミ原作の作品が制作されることになった。ただ、市場が縮小傾向であった日本での出荷数はそれほど多くはなく、本作を見たことがないという方も多いであろう。実際に本作は北米ではヒットしたものの、日本国内では話題にすらほとんどのぼらなかったのである。

本作のゲーム性については今さら多くを語る必要がないほどで、カプコンのベルトスクロールアクションを1作でもプレイしていれば大まかな部分は理解いただけるだろう。お家芸とも言えるジャンルだけに完成度は非常に高く、安心してプレイが可能である。また、北米で主流である専用のアップライト筐体では3人同時プレイが可能であり、協力プレイが大いに盛り上がったことは想像に難くない。

当時の日本はテレビゲーム輸出大国であり、特に北米市場は日本産ゲームが席巻していた。本作はそういった時代が生んだ作品であり、はじめから国内向けに制作されたゲームとは明らかに目的が異なっていた。それ故に日本での販売数が少ないことも織り込み済みだったのである。



もともとアメリカの漫画&アニメが原作であるため、日本よりも北米を意識した作品であった。その目論見通りアメリカではかなりのヒットとなった。



従来の同ジャンル作品と比べても使用可能な武器の種類は非常に多い。銃器はマガジンで弾の回復ができたり、弾切れ後に鈍器としても使える。

DATA キャディラックス 恐竜新世紀

メーカー/カプコン
発売日/1993年4月

定価/──円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

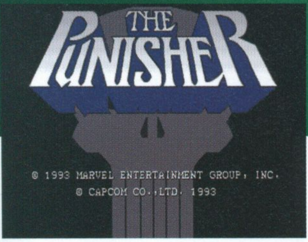
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

家庭用ハードへの移植は実現していない。海外の版権ゲームであり、日本ではあまりヒットしなかっただけに、今後の移植も期待薄であろう。

©1992,Mark Schultz ©1992,CAPCOM Co.,Ltd

復讐に全てを捧げた非情の男

パニッシャー



復讐のために全てを捨てた男



『キャディラックス』と同じくアメコミが原作。主人公は家族を殺された復讐のために、非情の私刑執行人として悪と戦う。



カプコンのベルトスクロールアクションの2面ボスは強い、という伝統は健在。ダウンしにくく投げがきかないガードロイドが強敵だ。

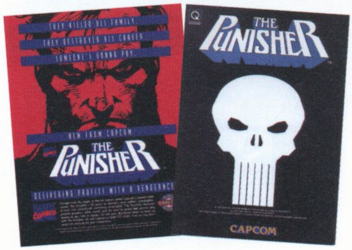


ラスボスは並はずれた巨体が特徴のキングピン。倒せばエンディングだが、死体が見つからないなど続編を匂わせる部分もある。

左ページの『キャディラックス』同様に本作もまたアメコミを原作としたベルトスクロールアクションで、北米市場向けに開発されたゲームである。原作となった「パニッシャー」はマーベル・コミックスの作品であるが、やはり日本ではほとんど無名に近い存在であった。また、ほぼ同時期に開発されていた作品ではあるが、『キャディラックス』に比べ本作の同時プレイ数は2人までであり、やや地味な印象を受けるかもしれない。しかし、原作が家族を殺された男の復讐の話であり、本作にも至る所に原作に沿った演出が散りばめられている。1度プレイしてみれば地味な印象など吹き飛んでしまうはずだ。

本作の主人公は正義の味方とはほど遠い存在で、復讐のためであれば手段を選ばないというスタンス。そのため、ラスボスの居場所を聞き出した敵を無慈悲に殺戮するなどダーティーな部分が目立つ。プレイヤーによっては主人公に感情移入できず、本作を低く評価するかもしれない。

システム面で目立つのは銃器に関しての扱いで、本作では銃を使う敵が登場した瞬間から主人公が弾数無制限で銃を撃ちまくれる。無慈悲な復讐者である主人公が発砲を控える必要は全くないと思えるのだが、何故か丸腰の敵には銃を抜かないのだ。このあたりはゲームのシステム的な妥協なのであろうが、実際にプレイしてみると銃が解禁された時の爽快感はなかなかのもので、従来のベルトスクロールアクションとは明らかに異質な感覚を受ける。



銃を撃ち放題



普段は肉弾戦を主にするパニッシャーだが、敵に1人でも銃を持ったものが登場すると弾数無制限で銃を撃てるようになる。この際には銃を持っていない敵も巻き込んで倒せる。

DATA パニッシャー

メーカー/カプコン
発売日/1993年5月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

左ページの『キャディラックス』同様に国内では家庭用ハードに移植されていない。しかし、海外版MD（GENESIS）には移植されている。

©1993 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ©CAPCOM CO.,LTD. 1993

野球格闘リーグマン



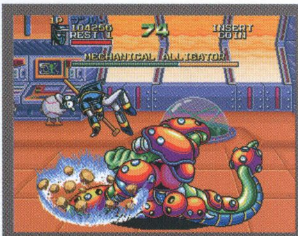
完成度は高いが難易度も高い



野球をモチーフとしたベルトスクロールアクションゲーム。盗まれた黄金の野球像を取り返すことが目的だ。



ハート形のアイテムを取ればピンクリーグマンを召喚できる。ただし、効果はランダムなためほとんど役に立たないこともある。



同ジャンルのゲームは連コインクリアが当たり前という風潮があったため本作も難易度は高く、ボス戦ではハメ技を使わないと厳しい。

アイレムは1969年に辻本憲三氏によって創業されたアイ・ピー・エム商会がもとになっており、1974年にアイ・ピー・エムとして株式会社化され、1979年以降は社名をアイレムに変更している。そして、同社は1994年にゲーム開発から撤退しており、本作は本書で扱う最後のアイレム開発・発売のゲームとなる。

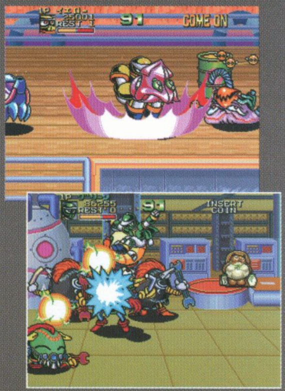
本作のジャンルはベルトスクロールアクションであり、22ページで述べた通り既に国内では斜陽になっていたジャンルである。そのためか本作もまた国内での出回りはイマイチで、ややマイナーな作品だと言えるだろう。家庭用ハードへの移植も実現していないため、全く知らなかったという読者の方もいるのではなかろうか。

当時としてはかなり成熟したジャンルの作品である故に、本作にはプレイヤーを飽きさせないような様々なシステムが採用されている。その1つがコマンド入力で出せる「ダイナマイツ技」であり、これは対戦格闘ゲームの必殺技を意識したものだと思われる。そのほかにもダウンした敵への追い打ち、投げに特化したホールドモードなど、使いこなせば強力なシステムが搭載されているが、如何せんゲームの難易度が高く、相当に熟練したプレイヤーでなければそれらを活かすことは難しい。



ベルトスクロールアクションの全盛期であれば、また違っていたのかもしれないが、当時の多くのプレイヤーから本作は難しすぎると評価されることになり、ヒットに至らぬまま消えていったのである。

ダイナマイツ技



各キャラにはコマンド入力で出せる必殺技（ダイナマイツ技）が存在。暴発したり入力に失敗すると大きなスキになるが、使いこなせば非常に役立つ存在だ。

DATA 野球格闘リーグマン

メーカー/アイレム
発売日/1993年10月

定価/ー円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

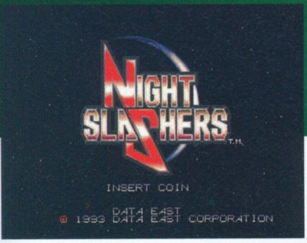
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

翌年にアイレムがゲーム開発から一時撤退していたことと、同ジャンルのゲームが下火になったこともあり、家庭用ハードへの移植は実現していない。

©1993 IREM CORP.

群がるゾンビをなぎ倒すズルグチャ系アクション

ナイトスラッシャーズ



独特のセンスでスプラッターを味付け



ゾンビやヴァンパイアなどの敵を倒しながら進んでいくベルトスクロールアクション。3人の主人公には得意とする敵の系統が設定されている。



タメ攻撃やコマンド技、2人協力技など多彩な攻撃も魅力の1つ。大味に見えて、意外に奥の深いゲーム性を持っている。



敵を地面に埋めてストンピングで蹴り倒す、敵をサーフボードにみたてて滑る（ヘルサーファー）などデコらしいイカす技も満載だ。

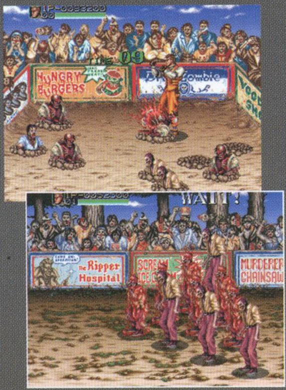
1986年の『熱血硬派くにおくん』に始まり、『ダブルドラゴン』と『ファイナルファイト』によってゲーム性が確立されたベルトスクロールアクション。一時はアクションゲームの主役とも言えるジャンルであったが1991年に『ストリートファイターII』が発売されると、急速にその地位を失うことになった。しかし、長年にわたるノウハウの積み重ねによってゲームの質は確実に向上しており、ブームが去った後の作品はどれも優れたゲーム性を持っている。

この『ナイトスラッシャーズ』もまた名作と呼ぶにふさわしい作品だが、デコ制作のゲームらしく一風変わった味付けがなされている。システム面で目立つのは数々の特殊技で、溜め、コマンド入力などで多彩な技が出せる。また、最高3人まで同時プレイが可能な本作では2人・3人での協力攻撃も用意されており、多人数プレイでの楽しみにも隙がない。それらの技の中には敵を地中に埋め、露出している頭を蹴ってダメージを与える攻撃や、敵をサーフボードとして地面を滑る技などデコらしさも満点でファンの期待に応えている。

ボーナスステージでは悪趣味全開のゾンビ叩きとゾンビボーリングが楽しめる。このステージでは背景の看板や観客もイカれており、1度経験したら忘れられないものになっている。このように本作はグロ系のゾンビゲームでありながら、スプラッターに可笑しさを加えた独特のテイストを持っている。このあたりのセンスは非常に素晴らしく、開発者に賛辞を送りたい。



ボーナスステージ



ボーナスステージではモグラ叩きならぬゾンビ叩きと、ボールとピンがゾンビのゾンビボーリングが楽しめる。どちらもデコのセンス全開で素晴らしい出来である。

DATA ナイトスラッシャーズ

メーカー/データイースト
発売日/1993年9月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

本作もまたアーケードのみでの稼働である。家庭用ハードへの移植には残酷表現に関する規制など、色々と障害があるのだろう。

©1993 DATA EAST CORPORATION

究極戦隊ダダンダーン



どっちつかずのゲーム性は中途半端な印象を与えた



横スクロールアクションのボス戦のみを抽出したようなゲーム性。3人の主人公から1人を選び巨大モンスターに立ち向かう。



コマンド入力によって必殺技も出せる。このあたりは当時全盛であった対戦格闘ゲームの影響が色濃く出ている。



2人同時プレイも可能で協力してモンスターを倒すことになる。また、2人同時に必殺技のコマンドを入力すると強力な技も繰り出せる。

ゲームを開始すると子門真人氏が歌うテーマソングが鳴り響く本作『究極戦隊ダダンダーン』はコナミ制作の格闘アクション。横スクロールアクションのボス戦のみを抽出したようなゲーム性になっている。プレイヤーは3人の主人公から1人を選び人外の敵と戦っていく。画面には奥行きがなくガードは敵の逆方向にレバーを入れれば可能、さらにコマンド入力で必殺技も出せ、プレイ感覚はまさしく対戦格闘ゲームのそれなのである。また、2人協力プレイもできるようになっており、2人で同時にコマンドを入力すれば1人の時よりも強力な必殺技が発動する。まさに当時のゲームのトレンドを詰め込んだ作りになっているのだ。

そして、全6体の敵を倒すとステージは一変。ザコ敵が登場し横スクロールのステージを進んでいくことになる。その後に待ち受けるのが本作のラスボス「悪玉ハッピードロッパーズ」なのだ。この3人組はマッチョに鼻デカ、露出の高い女ボスという組み合わせで、往年のタツノコアニメそのものである。本作は全編を通してアニメを意識した演出が多く、冒頭の主題歌もまさしくアニメのノリそのもの。往時のアニメに熱中していた層にはたまらないゲームになっている。

しかし、色々な要素を詰め込んだはいいものの、それが逆に本作の持つゲーム性の特徴を薄めており、全体的に中途半端なゲームに感じられたのもまた事実。対戦格闘ゲームにのめり込んでいたマニアにはそっぽを向かれ、ライトゲーマーにはコマンド入力などが少々難しく感じられてしまったようだ。そのため、出回りは悪くはなかったがゲームセンターから早々に姿を消してしまった。ゲームとしての完成度は高かったため、家庭用ハードへの移植も行われなかったのも残念なことである。





終盤には横スクロールステージもあり、その後にタツノコアニメ的な悪玉3人組との戦いが待っている。

DATA 究極戦隊ダダンダーン

メーカー/コナミ
発売日/1993年12月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

残念ながら家庭用ハードへの移植は実現していない。ややマイナーなゲームだけに今後も移植されることは恐らくないであろう。

©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

シリアス路線の新たなるシリーズの幕開け

ロックマンX



元祖の世界から時が経ち未来のロックマンが誕生



SFCにハードが移行したことがきっかけで、どちらかといえばゲーム内容重視であったシリーズも、ストーリー性に力を入れるようになった。

作品によっては理不尽とも思える高難易度でありながら、馴染みやすいデザインで人気タイトルの仲間入りを果たし、一般公募によるボスキャラを採用するなどユーザーと共にその歴史を歩んできた『ロックマン』シリーズ。これまでナンバリングは6作品を数えすべてFC用タイトルとして発売されたが、1993年の11月に『ロックマン6』がリリースされた僅か1ヶ月後。当時の次世代機であったSFCにてシリーズは新たな展開をみせる。その第1弾となったのが本作『ロックマンX』である。



攻略したいステージ（ボス）を選べるシステムは新シリーズになっても健在。ゲーム終盤のボスラッシュも当然搭載されている。

ロボットが主人公の作品なので元より近未来的な世界観が特徴のひとつであったが、本作では初代『ロックマン』から100年後が舞台。人間とレプリロイドと呼ばれるロボット達が共存するという世界設定になっている。また、ビジュアル的にも表現力が格段に上がったSFCの性能と相まって、より特徴が際立っている。それを意識してか、ストーリーもナンバリングシリーズよりシリアスに描かれており、後に続いていく『X』シリーズの売りにもなっている。

なお、主人公はタイトル名と同じ「エックス」と名付けられていて、数十年前にライト博士が封印した機体が、イレギュラーハンターとして悪と戦っていく。他にもエックスのよき理解者（当初は敵として登場する）として活躍するキャラクター…ゼロもゲームを盛り上げるために欠かせない存在となっている。

シリーズ作品	
ロックマンX2	SFC
ロックマンX3	SFC・PS・SS・PC
ロックマンX4	PS・SS
ロックマンX5	PS
ロックマンX6	PS
ロックマンX7	PS2
ロックマンX8	PS2・PC

オープニングなど一部特殊ステージを除きプレイヤー指名制のステージ&ボス攻略となる点は従来のものを踏襲しており、ゲーム性はそう大きく変わってはいないが、それが逆にファンを安心させた。しかし、男子心をグイっと掴むワクワクするストーリー性、アクションの種類が増加し、探索要素をやり込むことでエックスが強化されていくといった内容の充実もしっかりと行われている。

ステージ攻略



進みやすさや、ボスの弱点を考慮してステージ選択を行うのと、そうでないのとでは難易度が大きく変わってくる。もっとも、攻略順以前に基本的な動作をマスターしている必要があるが。

DATA ロックマンX

メーカー/カプコン
発売日/1993年12月17日

定価/9500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

中古ソフトは箱説ありだとかなり高めなため、特にこだわりのない方はカセットのみを購入するか配信を利用したほうがいいだろう。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

©1993 CAPCOM CO.,LTD.

ハードは変わってもシリーズの輝きは変わらない



悪魔城ドラキュラX
血の輪廻

PCエンジンを代表するアクションゲーム

『悪魔城ドラキュラ』シリーズの記念すべき10作目として発売された本作は、それまでの任天堂ハードからPCエンジンへと舞台を移し、CD-ROMを媒体として採用することで、これまでのシリーズには出来なかった様々な演出を実現している。この年と翌年にコナミは3本の『ドラキュラ』シリーズを発売している。それは本作のほかにX68000用『悪魔城ドラキュラ』とメガドライブ用『バンパイアキラー』で、いずれも非任天堂ハード向けである。だからといってコナミが任天堂を見限ったというわけではなく、本シリーズをコナミの重要なコンテンツとして据え、新たにマルチに展開していこうという戦略であったのだろう。

こうして発売された本作だが、その評価は極めて高く最高のアクションゲームとして本作を推す人もいるほど。少なくとも当時のステージクリア型アクションの中では、最高峰に位置していることは間違いない。この評価のもとになっているのは、従来のシリーズの枠組みを壊さずに、CD-ROMの大容量を活かした味付けをおこなったことによる。

その味付けの中で最も強いのが主人公リヒターに次ぐ第2の主人公マリアの存在である。彼女は初めステージ2で囚われの存在として登場するが、これを助け出すことでプレイヤーキャラとして使用可能になるのだ。わずか12歳の少女が主人公というのはシリーズの雰囲気にそぐわないものだが、そのあまりの強さにプレイヤーは存在を受け入れるしかなかった。

マリアはデフォルトで2段ジャンプが可能であり、スライディングの特殊能力も持っている。さらに攻撃が2連射できるぶんリヒターよりも強力で、サブウェポンの使い勝手もいい。さらに隠しコマンドで強力な攻撃も可能になっており、弱点は防御力の低さのみになっているという初心者救済用のキャラなのである。


ステージ中には合計で4人の女性が捕らわれており、それを救出するのもゲームの目的の1つになっている。


シリーズで初めてCDロムを媒体として利用し、大容量を活かした演出が挿入されるが、雰囲気を壊すといった意見も少なくなかった。


アーケード版を除き初めて任天堂ハード以外から発売された『ドラキュラ』となった。そのクオリティは非常に高く、シリーズの新たな道を切り開いた。

2人目のプレイヤーキャラ




道中に捕らわれているマリアを助け出すとプレイヤーキャラとして使用が可能になる。その性能は極めて高く、主人公のリヒターを完全に食ってしまっている。

DATA

メーカー/コナミ
発売日/1993年10月29日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルのPCエンジン版はプレミア価格。リメイク作であるPSPの『悪魔城ドラキュラ Xクロニクル』に本作と続編『月下の夜想曲』も収録されている。

※…PCE版の発売日・PCE版の定価

©1983 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

親切な機能も盛りだくさん



充実のオプション機能
ゲーム中でお金を取得すれば各ボスの攻略動画をみることも可能だ。

本作ではステージの途中に分岐があり、そこから隠しステージへと行けるようになっている。表ステージが9面に裏ステージが4面、計13面は遊び応えも充分で繰り返しのプレイにも耐える作りになっている。ましてやプレイヤーが2人なのであるからプレイヤーは25面分（ステージ0はリヒターのみ）楽しむことが可能なのだ。さらに本作にはデフォルトでステージセレクトがついており、1度クリアしたステージは選択可能。プレイごとに初めからスタートせずにすむのだ。また、本作のステージには4人の女性が（そのうち1人はマリアだが）囚われており、彼女達を探すのもプレイヤーの目的の1つである。

リヒターの攻撃方法は伝統のムチであるが、従来のパワーアップは廃止され常に最強状態で戦える。サブウェポンはお馴染みの斧・短剣・聖水・ク



サブウェポンは従来通りの使用法に加え、ハートを大量に消費する強力な攻撃（アイテムクラッシュ）も繰り出せるようになった。



6面のボスは4体のモンスターを呼び出し、いわゆるボスラッシュの状態となる。ちなみにこの4体は全て初代に登場したボスキャラである。

ロス・懐中時計に魔法の書と鍵が加わり、特に鍵は鉄格子をあけられる重要なアイテムにもなっている。これらは普通に使う以外にハートを大量消費するアイテムクラッシュとしても使え、その際には派手なエフェクトとともに画面全体にダメージを与えられる。

この他に本作独自の面白い機能としては、ゲーム中に入手した資金を使ってボス戦の攻略ムービーを買えることがある。これは本作が容量の大きなCD-ROMを使用しているからできるもの。さらには『あくまぢょおどらきゅらX（ペケ）』という隠しゲームまで収録されている。このゲームは本作を古いバージョンのCD-ROM²で起動した場合に始まるパロディゲームで、短いながらも実際に遊べるものだ。

悪魔城ドラキュラXX



1995年にスーパーファミコンで発売された本作のリメイク版。グラフィックは強化されたが、マリアでのプレイが不可能であるなどの問題もあり、評判は芳しくない。



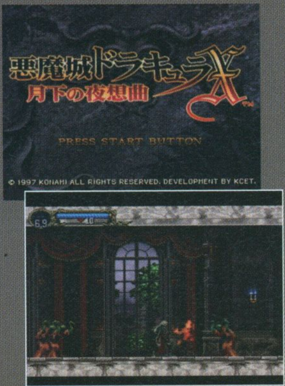
ラスボス
城の奥に待ち受けるのはやはりドラキュラ。第2形態が用意されているのもお約束だ。

このように非常に評価が高い本作だが、アニメ風のムービーがシリーズの雰囲気を壊す、マリアが強すぎるなどの批判を受けることもある。また、ソフトがプレミア価格で入手しにくいのも問題であろう。しかし、現在は配信も利用でき、批判を吹き飛ばすほどの面白さを本作は持っているのだ。



エンディングもリヒターとマリアでは異なる。マリアのそれは何か別のゲームではないかと思えるほどのインパクトがある。

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲



PSとSSで発売された本作の正当な続編。ダンジョン探索型のゲーム性に変わってはいるが、その評価は非常に高く『X』の名を冠するに恥じない名作になっている。

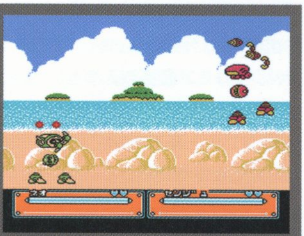
©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED　©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPMENT BY KCET.

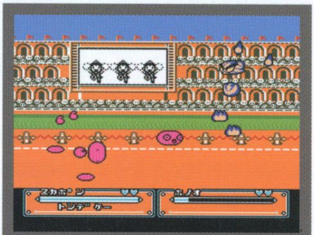
ハード性能の低さをアイデアで補った

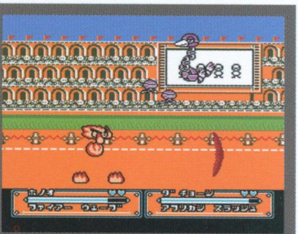
ジョイメカファイト



素人達の手で作られたアイデア満載のゲーム


ファミコン初の本格的対戦格闘ゲーム。大きなキャラの表示が難しいハードの性能を、パーツを分割することで克服した。


対戦格闘ゲームには必須とも言える必殺技も当然装備されている。比較的簡単なコマンドが多く初心者でも問題なくプレイが可能だ。


少ない容量の中に全36体ものキャラクターが詰まっている。このため特に対戦では非常に長い間楽しめるゲームでもあるのだ。

1983年に発売されて以来、世界的なテレビゲームのムーブメントを牽引してきた怪物ハード「ファミリーコンピュータ」。しかし、発売から10年も経てばハードが寿命を迎えるのは当たり前である。ファミコンはこの翌年に「高橋名人の冒険島Ⅳ』を幕引き役としてその最期を迎えるのであるが、その前年である1993年に任天堂はとんでもないソフトを発売した。それがハード的に劣った8ビット機で、当時としても高レベルな対戦格闘ゲームを実現した本作『ジョイメカファイト』である。

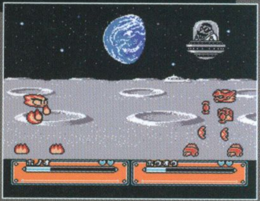
そのきっかけとなったのは任天堂と電通が共同で開催した「任天堂・電通ゲームセミナー」で、本作はセミナーの受講生が制作したゲーム。つまりクリエイターの卵達によって制作されたのだ。もちろん販売するにあたってプロのスタッフによって手は加えられているが、ゲームのアイデア自体は受講生が考えたものである。このセミナーは受講料が無料でありながら2年の期間中、任天堂のスタッフが直接ゲーム作りを教えてくれるというもので、多くのクリエイターがここから育っていった。

本作のロボットはパーツごとに分かれた不思議な形をしているが、これは大型キャラを動かすことが不可能なファミコンの能力としての限界を補うためのアイデアで、この仕様がなければ本作はゲームとして成り立たなかったのだ。また、本作にはファミコンのゲームとは思えないほど多数のロボットが登場するが、これは本作がエディット機能付きの対戦ゲームとして制作されていたからであり、その機能がキャラ数を増やすのに好都合だったのである。

当時は既にスーパーファミコンが発売されており、『ストⅡ』も移植されていた。しかしあえて古いハードで本作を発売したことは、非常に大きな意義を持っていたのではなかろうか。

四天王ロボ




各ステージのボスロボ4体は四天王ロボと呼ばれている。中でも最終ボスであるホウオウは性能が非常に高く、対戦で使用すると嫌われること間違いなしだ。

DATA ジョイメカファイト

メーカー/任天堂
発売日/1993年5月21日

定価/4900円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

他ハードへ移植されてはいないが中古価格は安め。また、バーチャルコンソールで配信されているためWii・Wii U・3DSで遊べる。

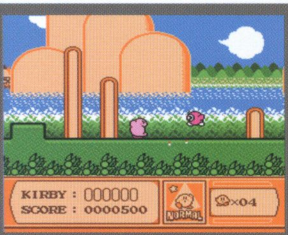
©1993 Nintendo

据置機初のカービィが誕生

星のカービィ 夢の泉の物語



シリーズの特徴である コピー能力が初登場



初心者にもやさしい基本的なゲームデザインは前作を踏襲しており、ファミコン晩年の作品だけにグラフィックは綺麗である。



敵を吸い込んで能力をコピーするアクションが斬新で話題となった。コピー対象の敵を2匹同時に吸い込んだ場合はスロットが発動する。

シリーズ作品	
星のカービィ	GB
星のカービィ2	GB
星のカービィ スーパーデラックス	SFC
星のカービィ3	SFC
星のカービィ64	64
星のカービィ 鏡の大迷宮	GBA
星のカービィ 参上! ドロッチェ団	DS
星のカービィ Wii	Wii
星のカービィ トリプルデラックス	3DS

ファミコンが発売されてからというものの、『マリオ』や『ゼルダ』シリーズの成功により、任天堂のアクション部門は不動の人気を勝ち取ったわけだが、当時HAL研究所に在籍していた若き秀才、桜井政博氏の手によって生み出された『星のカービィ』シリーズもまた、任天堂の代表的なタイトルの1つである。

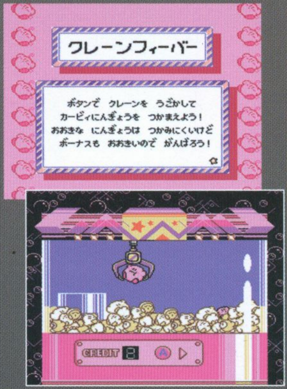
本項では1993年にファミコン用タイトルとして発売されたシリーズ2作目となる『星のカービィ 夢の泉の物語』をあげているが、元祖は現在の携帯ゲーム機の源流ともいえるゲームボーイのソフトとして登場している。ゲームとしては低年齢層やアクションが苦手なプレイヤーを意識した優しい作り。いわゆる『スーパーマリオ』タイプの横スクロールで展開するカービィのコミカルな動きが、前述の層に支持されたのだ。

本作も基本的なゲーム性とコンセプトを引き継ぎつつ機能的なブラッシュアップをおこなっており、アクションに『カービィ』といえばコレ!…というシリーズの特徴を象徴するコピー能力を初めて導入した。このアクションはカービィが敵を吸い込んだ上で飲み込むことで発動され、攻撃方法に転化できるというもの。さらに2体を吸い込んで能力をミックスすることもできた。

この機能が膨らんで空を飛ぶ、ホバリングするといった前作から受け継がれた面白いアクションと相まって多くのファミコンユーザーに親しまれた。なお、その他にもダッシュやスライディングといった後の作品にも継承されていった定番アクションも本作が初お目見えであった。

また、売上面においてもゲームボーイの前作での実績があったとはいえ、ファミコンが下火になってきた晩年の作品でありながら、100万本のセールスを達成したのは流石である。

ミニゲーム



残機30UPの裏技も存在するが、通常はステージ（レベル）上に存在するサブゲームイベントをこなすと残機1～3UPが行える。ステージ内には他にも闘技場やワープ施設などもある。

DATA 星のカービィ 夢の泉の物語

メーカー/任天堂
発売日/1993年3月23日

定価/6500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

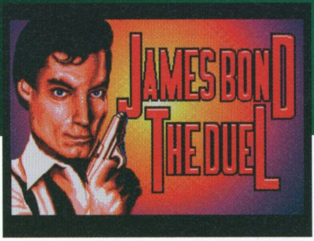
Wiiの『星のカービィ 20周年スペシャルコレクション』に収録されている。ファミコンの中古ソフトはバッテリーバックアップの電池切れに注意。

※…FC版の発売日・FC版の定価

©1993 HAL LABORATORY, INC. ©1993 NINTENDO

007は5度死ねる。

007 死闘



ゲーム性はイマイチ 説明書は最高



ジェームズ・ボンドが主人公のアクションゲーム。しかし、ゲーム性にスパイらしさを活かした部分は見あたらない。

イギリスの作家イアン・フレミングの手によるスパイ小説「ジェームズ・ボンド」シリーズ。多くの人にとっては原作よりも映画化された作品の方が有名であろう。主人公のコードネームである007を題した本作もまた、小説(もしくは映画)を原作としたアクションゲームなのだが、映画版の主人公がスパイらしさを微塵も感じさせないように、本作の主人公もタキシードを着たまま銃を撃ちまくる。

ゲームの目的は敵の秘密基地を爆破することなのだが、各基地にはもれなく金髪美女が捕らわれているため、



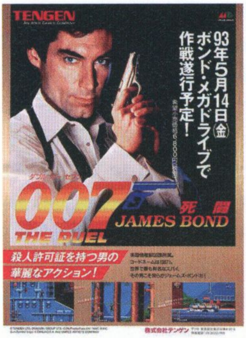
映画「007」シリーズに登場するキャラもゲスト出演。写真の大男は殺し屋ジョーズことリチャード・キールだと思われる。



007と言えばボンドガールだが、本作でもステージ各所に捕らわれている金髪美女を捜し出すことも目的の1つである。

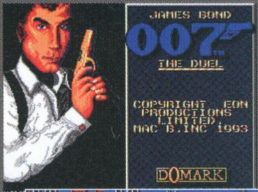
彼女らを助け出し熱い祝福を受けながら進んでいかなければならない。美女を全て助け出したあとは、基地に時限爆弾を設置してボンドが脱出するという行程でステージクリアとなる。ステージによって多少の差異はあれど、基本的にはエンディングまでこの繰り返し。正直なところゲーム性は褒められたものではなく、往年の洋ゲーにありがちな大味な展開に終始するのみなのである。

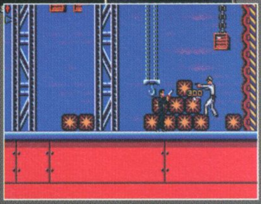
しかし、本作の中古ソフトは現在でも高値で取引されている。その理由はその説明書にあり、その内容が非常にバカバカしくマニアの心を捕らえている。特に「007は5度死ねる。(コンティニューは1回)」のキャッチや独特な文章、おたよりクラブなど、メガドライブに数々の洋ゲーを移植・販売したテンゲンの素晴らしきセンスがあふれているのだ。



4代目のジェームズ・ボンドを演じたティモシー・ダルトンを前面に押し出したフライヤー。嘘偽りはないがやや誇大広告ぎみなのは仕方がないところだろうか。

マークⅢ版





本作はセガ・マークⅢ版も発売されている(国内未発売)。しかし、ゲーム性とグラフィックはあまり褒められたものではなく、無理して入手するほどのものではない。

DATA 007 死闘

メーカー/テンゲン
発売日/1993年5月14日

定価/6800円

対応ハード: AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフトはかなり高額に取引されている。ただし箱説なしであれば価格は大幅に下がる。それだけ本作は説明書の価値が高いということだ。

©EOM Productions Ltd. MAC B.Inc 1992

職人集団の実力を見せつけた処女作

ガンスターヒーローズ



ド派手でちょっとおバカなアクションシューティング



展開がスピーディーで多方向に弾を撃ちまくって敵を倒していくので、プレイしていてとても気持ちがいい作品である。



アクションシューティングではあるが、終盤には横スクロールの完全なるシューティングステージも存在。



ゲーム開始時にレッドorブルーと武器の選択を行う。両者はアクションの性質が異なり、ブルーはどちらかといえば上級者向けである。

『ガンスターヒーローズ』は、メガドライブで発売されたアクションシューティング。かつてコナミに在籍していたスタッフが独立して立ち上げたトレジャーの記念すべき処女作である。同社はMD時代は本作の他に数々の個性的で玄人好みのアクションゲームを創作し、多くのMDユーザーから支持を得ていた。

当時、圧倒的シェアを誇るSFCを選択せず、MDでゲームを制作し続けたのも職人肌の技術屋集団であったスタッフ達のこだわりだったのかもしれない。SFCのように回転・拡大縮小機能を搭載していなかったMDでも自社のロゴ表示を回転させるといった技術力をいきなり披露した。しかし、新規制作会社ということもあってか、セガへの企画持ち込み段階でなかなかOKが出ず、本作の後に発売されたマクドナルドのドナルドを主人公に据えたアクション『マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー』の企画が先に通っていたとセガの名作アルバムインタビュー上でトレジャー代表の前川正人氏が語っている。タイトルに関しても議論を重ねいくつもの案が浮上していたようだ。

とはいえ、本作はマイナーな作品だったわけではなく、MD専門誌である「BEEP!メガドライブ」では発売前から熱のこもった紹介記事が掲載されるなど前評判が高く、期待の1本であった。ちなみに本作は同誌の読者ランキングでも1位を獲得している。

ゲームは後の作品でも見られた同社が得意とするスピード感と爽快感を併せ持つタイプであり、ガンガン弾幕を張って突き進んでいくステージはとても楽しい。また、バカノリ一辺倒では決してないが、武器にシャチョーレーザーといった変な名前がついていたり（前出の前川氏がそればかり使っていたからその名がついたとか）とコミカルな一面も見受けられる作りになっている。

ライフの数値化



本作のボスや中ボス戦では、敵のライフが一般的なメーターやメモリではなく、数値で表示される。厳しい戦いで見ている余裕はないかもしれないが面白い手法であった。

DATA **ガンスターヒーローズ**

メーカー/セガ
発売日/1993年9月10日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	823円
Xbox Live Arcade	515円

オリジナルであるメガドライブ版の中古価格は相変わらず高値で安定している。コレクターの方以外は配信の利用一択で問題ない。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…MD版の発売日・MD版の定価

©1993 SEGA

メガドライブクソゲー四天王の一角

ああ播磨灘



体操を見るために いくら支払えるか



週刊モーニングに連載されていた同名の漫画が原作。1人用では双葉山の69連勝を越えることが目標で、敗北=ゲームオーバーになってしまう。



当時ブームであった対戦格闘ゲームの影響が強く、体力ゲージを0にしても勝利可能。また、相撲ゲームながら力士は凄まじい跳躍力を見せる。



一般的な相撲の決まり手のほかに、時空念動波（超ねこだまし）・地獄締め・大噴火投げといったおよそ相撲とは言えない技も存在する。

相撲の常識を覆す破天荒な横綱の活躍を描いた、さだやす圭氏作の人気漫画「ああ播磨灘」。漫画と同名のタイトルを持つ本作は、やはり相撲を題材としたゲームなのだが、その内容には色々と問題がある。そもそも相撲というのは非常にゲーム化しにくい格闘技なのだ。例えば相撲が始まると多くの場合は、技をかけたり押し出したりするタイミングを図りながら力士同士が組み合うことになる。しかし、この状態をゲームとして再現すると、恐ろしく地味なゲームが出来上がってしまう。

もともと破天荒な力士が題材であるのに、地味なゲームになるのは制作サイドも避けたかったようで、本作には当時ブームであった対戦格闘ゲームの要素が盛り込まれている。そのため力士達は空中を飛び交い、コマンド入力で必殺技を出すことも可能。こうして出来上がった本作は、もはや相撲とは呼べないものになってしまっている。そのため、相撲ゲームとして本作を買ったプレイヤーからクソゲー扱いをされてしまったのである。実際にこの内容で70試合を勝ち抜くというのはあまりに冗長で、ゲームとしてかなり厳しいものであるのは否定のしようがない。

しかし、昨今のバカゲーブームによって本作が取り上げられるとその評価は一変。バカゲーの代表格のようにもてはやされるようになった。その原因の1つがパスワード入力で見られる「播磨体操第一」の存在である。音楽に合わせて力士が踊るこの体操は見るものに多大なインパクトを与え、中古価格が高騰したほど。ゲームの中身ではなくオマケに価値がついた形だ。

現在は中古価格もだいぶ落ち着いており、播磨灘バブルは弾けたようである。個人的には内容の伴わないゲームの高騰には否定的で、現在のように興味を持ったプレイヤーが気軽に購入できる状況は好ましいと思える。

パスワード





パスワード入力の際に「かるたやりたい」で横綱かるたが遊べ、「たいそうしようよ」で播磨体操第一が見られる。本作の中古ソフト購入者のほとんどは後者目当てだと言えるだろう。

DATA ああ播磨灘

メーカー/セガ
発売日/1993年9月3日

定価/7800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ゲームギア版もあり。バカゲー人気から一時は値段が高騰していたが現在は落ち着いている。同名のゲームボーイソフトはゲーム内容が異なる。

※…MD版の発売日・MD版の定価

©KEI SADAYASU/KODANSHA・TV-TOKYO・EF　©1993 SEGA





OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1994年

ファイターズヒストリー ダイナマイト P.037
スーパーストリートファイターⅡX Grand Master Challenge P.038
ヴァンパイア The Night Warriors P.040
バーチャファイター2 P.042
鉄拳 P.044
大江戸ファイト P.046
カイザーナックル P.047
THE KING OF FIGHTERS '94 P.048
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM P.050
真サムライスピリッツ 覇王丸地獄変 P.051
スーパードンキーコング P.052
海腹川背 P.054
スーパーメトロイド P.055
幽☆遊☆白書 魔強統一戦 P.056
バンパイアキラー P.057
ツインゴッデス P.058







1994年のTVゲーム事情

この年に起こった重大な出来事といえばプレイステーション・セガサターンといった次世代機の発売であろう。これら32ビット機の本格参入によって、アーケードと家庭用ハードの差が極めて小さくなり、これまでは難しかった「完全移植」の作品を家庭で遊べるようになった。それは当時最新のトレンドであった3D対戦格闘ゲームにも及び、『バーチャファイター』『鉄拳』などのシリーズが幅広い層に遊ばれるようになる。そして、これ以降ゲームセンターは緩やかに衰退していくのである。

1994年に発売されたTVゲーム



ダンジョンズ&ドラゴンズ タワーオブドゥーム

メーカー/カプコン
発売日/1994年1月
定価/ー円

かつて『ザ・キングオブドラゴンズ』で出来なかったD&Dのゲーム化が、版権の正式取得によって実現した。ベルトスクロールアクションとしての完成度は非常に高く、アイテムの使用、多人数プレイなどゲームを楽しむための要素に満ちあふれた作品だ。



バトルクロード

メーカー/彩京
発売日/1994年1月
定価/ー円

シューティングゲームのジャンルで一時代を築いた彩京が開発した対戦格闘ゲーム。コマンドサンボ使いやサイボーグなど変わったキャラが特徴だが、必殺技の発動にボタンの長押しによる溜めが必要であるなどの操作法が受け入れられなかった。



キラー・インスティンクト

メーカー/レア
発売日/1994年12月
定価/ー円

『スーパードンキーコング』シリーズで有名なレア社が制作した対戦格闘ゲーム。リアルなキャラがヌルヌル動く様は素晴らしいが、日本では正式に稼働しておらず、個人輸入された基板が極一部の店舗でプレイできるのみであった。



エイリアンVS.プレデター

メーカー/カプコン
発売日/1994年5月
定価/ー円

同名の映画がモチーフだが基本的にはキャラを借りているだけのオリジナルに近い作品である。多数の敵が出現しても処理落ちすることがなく、爽快感あふれるゲーム性は非常に評価が高い。版権的に移植に恵まれなかった不運の名作だ。



ライトブリンガー

メーカー/タイトー
発売日/1994年3月
定価/ー円

タイトーが発売したファンタジー系アクションゲーム。細かく区切られた部屋の敵を倒しながら探索していくゲーム性で、4人のキャラから主人公を選択可能。レベルアップの要素など家庭用を意識したゲームだが、『タイトーメモリーズ』以外には移植されていない。



ワールドヒーローズ2 JET

メーカー/ADK
発売日/1994年4月
定価/ー円

ADKの『ワーヒー』シリーズ3作目。新キャラとしてジャックと呂布が追加され、旧キャラも技の見直しや追加が行われた。システム面では強攻撃によって体力を削られるようになった変更点が大きく、ガードのリスクを増やすことで攻撃重視のゲームになっている。



ザ・ファイヤーメン

メーカー/ヒューマン
発売日/1994年9月9日
定価/9300円

炎上中の建物に侵入し火を消しながら逃げ遅れた人を救助し、爆発性の薬品を回収するのが目的。消防士の活躍を描いたゲームはほかにいくつか存在するが、本作は地味ながらゲームバランスに優れた良作である。



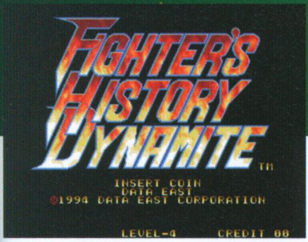
高橋名人の冒険島IV

メーカー/ハドソン
発売日/1994年6月24日
定価/5800円

ファミコン最後の作品としてマニアの間では有名な作品。従来のシリーズよりアクション性は低くなっておりRPGの要素が加わっている。中古カセットの価格はかなり高めだが、コレクター以外は購入する必要のないゲームである。

©TAITO CORPORATION 1993 ALL RIGHTS RESERVED ©SSI,1993 All Rights Reserved. ©TSR,Inc.1993 All Rights Reserved. ©1994 Nintendo/Rare Ltd
©Capcom Co.,Ltd.1993 All Rights Reserved. ©1994 PSiKYO Co.,Ltd. ©SNK/ADK 1994 ©1994 HUMAN CORPORATION ©1994 HUDSON SOFT

ファイターズヒストリーダイナマイト



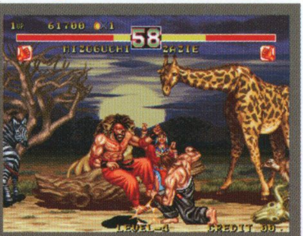
色物扱いされがちだがゲーム性は良好だ



ネオジオ系筐体（MVSなど）向けに開発されたため4ボタン式に変更され、全体的にゲームスピードのアップが図られている。



弱点システムは健在で、気絶から連続技で体力の大半を失うことも珍しくない。操作はシンプルだが読み合いの熱いゲーム性だ。



新キャラは韓国出身のヨンミーとケニア出身のザジィ。キャラの濃さは相変わらずで、主人公のレイは一層影が薄くなった。

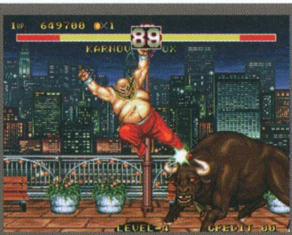
本作はカプコンとの訴訟問題を引き起こした『ファイターズヒストリー』の続編にあたり、SNK系筐体で発売された。そのため、操作系は1レバー4ボタンで中攻撃をなくした形になっている。弱点システムなど前作から受け継いだゲーム性はそのままに、弱→強攻撃がスキなく繋がる「ワンツー攻撃」や、新たな隠し必殺技などが追加された。

本作はそのキャラばかりが話題にのぼりがちだが、実際には同時代の対戦格闘ゲームとしての完成度は非常に高く、カプコンやSNKの作品に迫るほど。実際に本作については長い間研究が続いており、未だに大会が開かれることもある。近年に入ってから発見されたバグ技や戦法などもあり、昔は主人公のレイ1強であると言われていたが、最近ではザジィやカルノフ、李を加えた4強という扱いになっているようだ。弱点システムと連続技によって一発逆転性の高いゲームゆえに、上位キャラを使っていても油断はできない。この緊張感こそが本作のおもしろさであり、ファンを熱中させる要因なのだろう。

ただし、いくつかのマイナス要素も存在し、例えばCPUが超反応で1人用の難易度が高い点がそれにあたる。CPU戦で練習をしようにもそれが許されず、初心者は1面でゲームオーバーになることも珍しくない。これはこの時代の多くの対戦格闘ゲームで



問題になっていたことだが、本作もまたその呪縛から逃れられずにいる。また、一部のキャラが圧倒的に弱いという問題もある。いくら一発逆転性が高いといっても、そのチャンスすらもらえないほど弱いキャラというのはゲームバランス的にはいただけない。



無敗のままラスボスを倒せば隠しキャラである牛との対戦になる。「空手道」を知るプレイヤーは思わずニヤリとしてしまう演出だ。

DATA ファイターズヒストリーダイナマイト

メーカー/データイースト
発売日/1994年3月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	540円

家庭用ハードではネオジオ（CD）版もあり、ほぼ完全移植となっている。配信版もネオジオ版がもとになっているため移植状況は良好である。

©1994 DATA EAST CORPORATION

奇跡的な完成度で歴史にその名を刻んだ

スーパーストリートファイターIIX Grand Master Challenge



開発期間は短いが変更点は多数あり

シリーズの4作目にして大幅なリニューアルを行った『スパII』の人気が芳しくなかったことは、カプコンにとって寝耳に水だったに違いない。ましてや『餓狼伝説スペシャル』などのヒットによって、SNKに2D対戦格闘ゲームの王座が脅かされるようになるとは思ってもいなかったはずである。しかし、それは現実に起こったことであり、カプコンはここにきて戦略の見直しを図る必要に迫られた。

こういった状況から急遽開発された本作は『スパII』から5ヶ月後という短期間で発売に至ったのである。もしも、この発売が遅れていれば、それだけプレイヤーの『ストII』熱は冷めていったであろうし、もしかしたら取り返しのつかないほど人気が落ち込むことも考えられた。そして、このスピードこそが本作の王座復帰に対して最も大きく貢献した要素なのであろう。

恐らく、カプコンにとって『ストII』からのシステムに手を加えることには、相当な抵抗感があったのではなかろうか。後に『ストII』の生みの親である西谷亮氏がその呪縛について語っているが、『ストII』ほどの人気作品には数多くの熱狂的なファンが存在し、彼らの気持ちを考えると変えるということに良心が痛む、ということである。当然、変化に対し否定的なファンが離れるという恐怖感も存在していたであろう。しかも、本作ではいわばSNKのお家芸とも言える超必殺技（スーパーコンボ）を採用している。これに関しては開発側も賛否両論あったと思われる。

しかし、そこはカプコンだけあってシステムには「らしい」味付けがなされている。それまでの超必殺技は逆転用の攻撃であり、ピンチの時に発動できるようになるものであった。それに対し本作は、攻撃することでゲージが溜まりやすくなり、より攻撃的な試合展開になるような工夫が加えられているのである。



従来からの技にも大幅な修正が入り、上昇中は完全無敵が売りであった昇龍拳が相打ちになることも多くなった。



評判がイマイチであった前作からわずか半年後に発売された『ストII』の集大成。その完成度は現在でも高く評価されている。



通常技にも新技が追加され、前作から対戦バランスが大きく変化した。このバランス調整こそが本作の真骨頂なのだ。

スーパーコンボ



シリーズで初めて搭載されたいわゆる超必殺技。画面下部のゲージが満タンになると使用が可能になり、この技で勝利した場合には「あけぼのフィニッシュ」と呼ばれる演出が入る。

DATA スーパーストリートファイターIIX Grand Master Challenge

メーカー/カプコン
発売日/1994年3月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC（アーケード）、PC（パソコン）、FC（ファミリーコンピュータ）、SFC（スーパーファミコン）、MD（メガドライブ）、PCE（PCエンジン）、64（NINTENDO64）、PS（プレイステーション）、SS（セガサターン）、GC（ゲームキューブ）、PS2（プレイステーション2）、DC（ドリームキャスト）、Xbox（エックスボックス）、GB（ゲームボーイ）、GBA（ゲームボーイアドバンス）、DS（ニンテンドーDS）、PSP（プレイステーション・ポータブル）、etc.（その他のハード）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PSとSSの『ストリートファイターコレクション』に収録されている。後に上位互換的な『ハイパーストII』が発売されたため、移植状況はイマイチである。

©CAPCOM CO.,LTD. 1991 ,94

ゲームバランスこそが本作の人気の全て



ゲームスピードはディップスイッチで変更可能なほか、ターボとノーマルをプレイヤーが選べるという画期的な機能も搭載された。

こうして発売された本作だが、プレイヤーからの評判は非常に高く、対戦台は再び多くのプレイヤーで賑わうことになった。同時期に『バーチャファイター2』というモンスターゲームがあったため、地味な存在になりがちではあったが、本作は実に高い人気を有していたのである。

その人気の理由となっているのが、本作の対戦バランスが非常に優れているという点である。スーパーコンボを含め本作にはかなりの技が追加されており、中にはこれまでのバランスを崩壊させかねないもの（バルログに対空必殺技を追加するなど）もある。特にダルシムはレバーを入れる方向で技が大幅に変わるなど、前作から大きな変更を受けている。技の性能を1つ変えただけで、それが全キャラに対してどんな効果を及ぼすかを調べなくてはいけないのに、これだけ技を変えてしまっては収拾がつかなくなって当たり前である。

ところがカプコンの開発陣は執拗なまでにバランス調整を繰り返し、驚くほど完成度の高い対戦バランスを作り上げたのである。そのため、「終わっている」対戦カードがほぼ存在しないといっても過言ではなく、キャラの性能差は非常に少なくなっているのだ。だからといってどれも似たようなキャラなのではない。どれもが個性的で特徴を持っているが、その強さに意外なほど大きな差がないのである（豪鬼や『スパII』性能のキャラは除く）。

この奇跡のバランスによって本作は異常とも言えるほど長い間愛される作品になり、長期間にわたって研究が続けられている。その証拠に現在でも格ゲーの対戦が盛んな店舗では本作が現役で稼働しており、たびたび大会も開催されている。

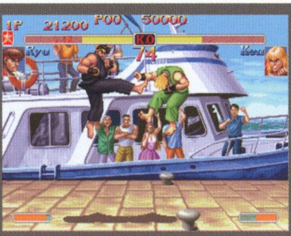
カプコンの背水の陣が生み出した類い希なる名作。その人気は永遠に語り継がれていくのであろう。



発売から20年以上経過した今でも対戦が続けられており、レトロゲームとは言い難い現役の対戦格闘ゲームである。

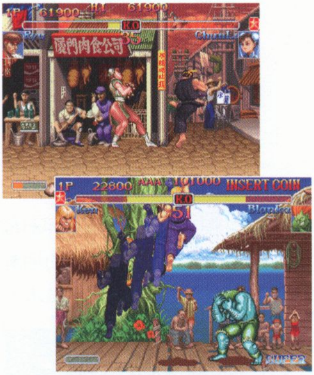


ゲーメストでは最強とされたディージェイ（豪鬼除く）。しかし、それから長い間研究が続けられ、最近ではダルシムが最強と言われる。

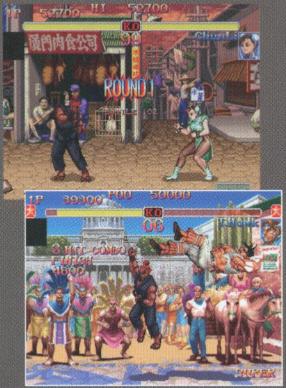


システムの根幹は変わらない

初代『ストII』がいかに優れたゲームであったかを思い知らされる。

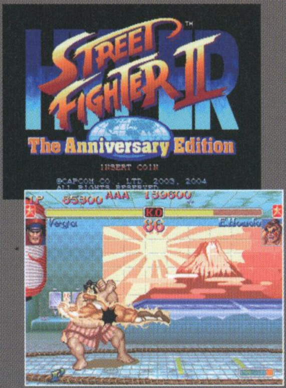


豪鬼



本作が初登場となる「拳を極めし者」。いくつかの条件をクリアするとベガ戦時に乱入し対戦することになる。裏技でプレイヤーでも使用でき、その性能は極めて高い。

ハイパーストII

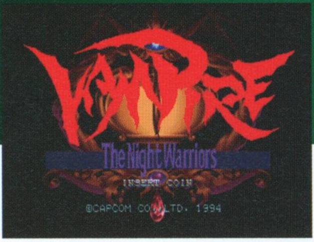


『ストII』『ダッシュ』『ターボ』『スパII』『スパIIX』仕様のキャラ全てが使える集大成的作品。『ストリートファイター』の家庭用発売15周年という何とも不思議な記念作品でもある。

©CAPCOM CO.,LTD. 2003, 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

ストⅡに続くカプコンの新機軸

ヴァンパイア The Night Warriors



ストⅡから離れた自由な作風

『スパⅡX』の発売によってカプコンを代表する人気シリーズは一応の終結を迎えることになったが、当時はまだ同作がシリーズの最後になるとは思われておらず、次の『ストⅡ』がどのような作品になるかに注目が集まっていた。しかし、意外にも『スパⅡX』発売からわずか3ヶ月後にカプコンは本作『ヴァンパイア』を発売し、ファンを驚かせた。そして、新たなシリーズがここに誕生したのである。

『ストⅡ』という作品は人間同士の対戦が基本になっている分、現実からあまりにも離れすぎた演出は採用しにくい。しかし、本作はキャラを全てモンスターにすることで一切の制約を取り払い、自由な作品として開発することが可能になったのだ。例えば本作のキャラは攻撃時に変形したりすることが多いが、これは人間のキャラではなし得なかったものだ。そして、この演出を実現するには多くのアニメパターンが必要で、本作はグラフィックを陰影の少ないアニメ調の絵にするかわりにその枚数を増やし、これを表現しているのだ。



カプコンの対戦格闘ゲームとしては初めてダッシュが実装され、一部の技はダッシュ中に出すことで性能が変化する。

本作の後にカプコンは『X-MEN』を発売しており、日本向けの『ヴァンパイア』北米向けの『X-MEN』という棲み分けが予想されたのだが、意外にも本作は北米でヒット作となり、日本よりも先にアメリカでアニメ化されている。また、本作は日本ではそこまで大きなヒットには至らなかった。その理由としては、新しく採用されたシステムにプレイヤーが馴染むまでに時間がかかったこと、CPU戦が難しすぎたことなどがあげられる。そして、後に続編が発売されると、ようやくその人気に火がついたのである。

シリーズ作品

シリーズ作品	
ヴァンパイア ハンター	AC・SS・PS2
ヴァンパイア セイヴァー	AC・PS・SS・PS2
ヴァンパイア ハンター2	AC・PS2
ヴァンパイア セイヴァー2	AC・DC・PS2・PSP

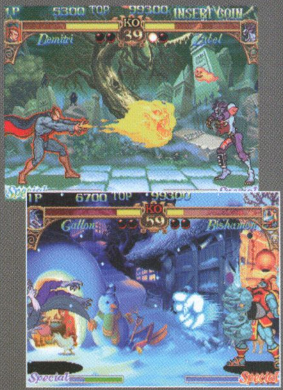


闇の住人である人外キャラが戦う対戦格闘ゲーム。人間のキャラには合わない派手な攻撃や身体の変化が特徴的である。



弱中強と通常技をつなげられるチェーンコンボも初登場。ボタンを押すタイミングはシビアだが、必殺技以上のダメージも与えられる。

スペシャルゲージ



画面下部のスペシャルゲージが溜まればスペシャル必殺技が出せるほか、通常の必殺技の強化版を出すことも可能。後のシリーズではゲージのストックもできるようになった。

DATA ヴァンパイア The Night Warriors

メーカー/カプコン
発売日/1994年7月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PS2の『ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション』に他のシリーズと共に収録されており、移植状況も非常に良好である。

©CAPCOM CO.,LTD. 1994

新システムの実験的作品となった



ザベルのみが可能な空中ダッシュ。対戦格闘ゲームで初の試みであり、その他にもしゃがみ移動やダウンした敵への追い打ちも可能だ。



必殺技も従来の対戦格闘ゲームにはない個性的なものが多く、見た目の派手さと相まってファンの心を掴んでいった。



ガードキャンセル

ガード状態から即座に必殺技で反撃するガードキャンセルも搭載された。

左のページでも少々ふれたが、本作には『ストII』シリーズと比較して様々な新機能が追加されている。それらをざっとあげてみただけでも前後へのダッシュ・しゃがみ移動・空中ガード・空中ダッシュ・ガードキャンセル・チェーンコンボ・敵ダウン時の追い討ち攻撃・ゲージを使用した必殺技の強化(『ハンター』以降はES必殺技と命名)など非常に数が多い。これだけの機能にプレイヤーがなかなか馴染めなかったのも仕方がないことであろう。

これらの機能の一部はキャラによって差異があり、空中ダッシュ・しゃがみ移動・追い討ち攻撃は「ザベル」にのみ搭載されている。また、前方ダッシュの軌道もキャラによって異なり、地を這うように進む(オルバス)、斜め上に上昇する(モリガン)、前方に小ジャンプする(ガロン)など様々。とにかく本作ではキャラによってその使用感が大きく変わり、それに慣れるだけでも時間が必要なのである。

そのほかにも、チェーンコンボはタイミングがシビアで、ガードキャンセルの使い勝手が悪いなど、搭載されていながらそれを活用しきれない新システムもあった。しかし、こういった試みが無駄であったのかと言えばそうではなく、本作での反省を踏まえたうえで、続編以降はこれらも上手く機能するようになり、シリーズの人気は上がっていった。やはり、ゲームにおいても失敗から学ぶという姿勢は非常に大切なものなのである。







対戦で猛威を振るったオルバスのしゃがみ大パンチ。どう見ても下段攻撃なのにしゃがみガードができないという理不尽な攻撃であった。



大胆な露出とサキュバスという種族で男性プレイヤーを虜にしたモリガン。後にカプコンを代表するキャラの1人になっていく。

ボス敵



1人用ではボス敵のフォボスとパイロンに勝てばゲームクリアとなる。続編とは異なりこの2体はCPU専用キャラであり、プレイヤーが使用することはできない。

バーチャファイター2



登場するや否や爆発的なブームが到来

前作『バーチャファイター』が全国のゲームセンターで人々に衝撃をあたえてから約1年後、遂にその続編である本作『バーチャファイター2』が発売された。その違いは誰もが一目で分かるもので、テクスチャーによって美しくなったキャラ達は生き生きとモニタの中を動いていたのだ。わずか1年でここまで見た目が進化するとは驚くべきことであったが、多くのプレイヤーはそんなことよりも早く本作のキャラを動かしてみたいと、はやる気持ちを静めながら100円玉を投入したのである。

前作はその衝撃度は高かったものの、ゲームセンターではそれほどの人気を得られず、特に対戦プレイは極一部でしか行われていなかった。しかし、本作はゲームセンターにデビューするやいなや爆発的な人気を博し、一気に主役の座を獲得したのだ。その人気は凄まじく、あっという間にゲームセンターの中が本作一色に染まっていくようであった。小規模の店舗ですら本作の通信対戦台が何台も並び、そのうえで空き台待ちのプレイヤーが何人も列を成していたのだ。また、他人のプレイを鑑賞するギャラリーの数も非常に多く、同じ店内でも本作の周辺のみは別世界のようであった。

こういった現象が日本で見られたのは『スペースインベーダー』と『ストリートファイターII』が発売された時以来であり、これら伝説クラスの作品に本作が肩を並べることは容易に想像がついた。また、『バーチャ2』は前記の2作と比べて対戦時のプレイ時間が短く、その回転の速さからゲームセンターに莫大な収益をもたらした。当然ながら基板は飛ぶように売れ、セガに一種のバブル時代をもたらしたのだ。さらに本作はセガサターンにも移植され、セガのゲームで初めて、そしてサターンで唯一のミリオンを達成し、その恩恵により初期のサターンはPS陣営と互角に渡り合えたのである。



新キャラは螳螂拳の使い手であるリオンと酔拳の舜帝。両キャラ共にトリッキーな動きで従来のキャラにはない魅力を持つ。



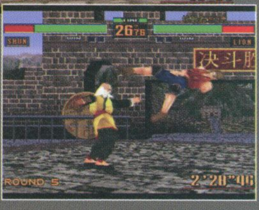
MODEL2基板で制作された『バーチャファイター』の続編。テクスチャマッピングが施され、カクカクだったキャラが滑らかになった。



キャラ選択画面では各プロフィールも表示される。当時は19歳であったパイも今年で40歳を迎えようとしている。

セガサターン版





セガサターン最高のキラーソフトでありセガ初のミリオン達成ゲームでもある。家庭版プレイヤーをも巻き込んで『バーチャ2』熱はますますヒートアップしていった。

DATA バーチャファイター2

メーカー/セガ
発売日/1994年11月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

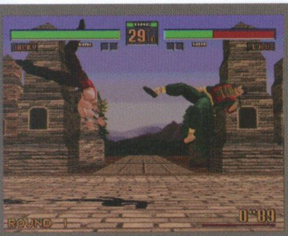
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	515円

バーチャルコンソールの配信はジェネシス（海外版MD）版で2Dのゲームになっている。PS3版の配信もあり『龍が如く5』内でも遊べる。

※…AC版の発売日

©SEGA 1994

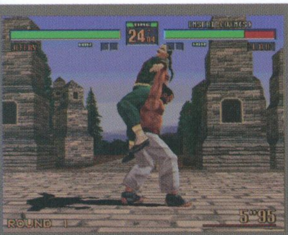
熱しやすく冷めやすいのも日本人の特徴の1つ



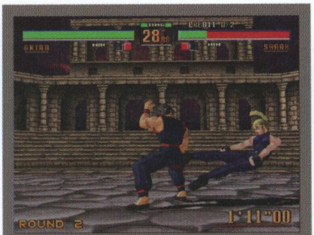
システムは前作を踏襲
1レバーに3ボタン（パンチ・キック・ガード）という構成も同じである。

ここまで大ヒットに繋がるとゲームと言えど、社会現象というレベルにまで到達する。本作はマスコミにもたびたび取り上げられ、ゲームにあまり馴染みがない人々にまでその存在を知られるようになっていく。そして、いつ頃からか本作の対戦で、その名を轟かせるプレイヤーが登場してきたのである。

後に「鉄人」と呼ばれるようになる彼らは、ホームにしている店舗や地区で圧倒的な強さを誇り、プレイヤーからの尊敬を受けていた。その中でも特に有名であった「池袋サラ」『新宿ジャッキー」「ブンブン丸」「キャサ夫」らはセガから正式に「鉄人」の称号を受け、広告塔として様々なメディアに露出していった。彼らは言ってみればファミコンブーム期の「名人」の再来であり、時代が作り出したヒーローだったのである。



1プレイ100円の店が多く、強くなるためには数多くの修行を積む必要があるため、小中学生にはハードルが高いゲームであった。

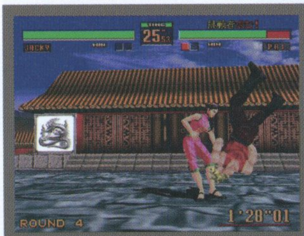


対戦での強キャラは晶・ラウ・影で、重量級キャラはシステム上やや苦しかった。そして最も苦しい戦いを強いられるのは舜帝であろう。

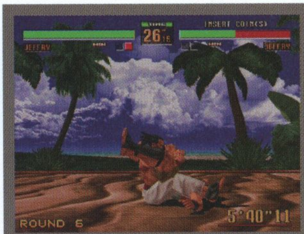
しかし、この『バーチャ』ブームも長くは続かず、続編である『バーチャファイター3』が発売される頃には、その熱もかなり冷めてしまったのだ。その原因は様々だが、瞬間的な熱狂があまりに強すぎたせいで、それを持続させるのはもともと無理であったということ。ブームに踊らされたセガが迷走したこと。上級者が強くなりすぎたことにより初心者の新規参入が難しくなっていたことなどがあげられるだろう。

以降『バーチャファイター』シリーズは一大コンテンツとしてその地位は保ちながらも、かつての栄光を取り戻すことはなく、最近ではマニア向けのゲームというイメージが定着している。そもそも対戦格闘ゲームというジャンル自体がマニア向けになってしまった感のある今、その復権は難しいことであるし、ソーシャルゲームの登場によってゲーム産業そのものが転換期にきているのである。





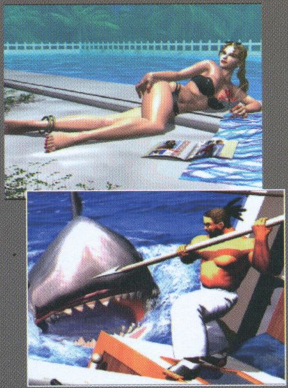
対戦の研究はこれまでにないほどの理論重視となり、あまりにマニアックすぎたため脱落するプレイヤーも少なからず存在した。



凄まじいインカムを叩きだした
技のダメージが大きく一瞬で勝負がつくことも多い。そのためプレイヤーの回転が非常に速かった。



CGポートレート



音楽に合わせて『バーチャ2』のキャラを鑑賞するというとんでもソフト。各キャラ版が発売され、非売品のもの以外は大量の在庫となり、各地で投げ売りされていた。

鉄拳



当初の扱いは色モノのバカゲーであった

80年代後半からのナムコの凋落については前巻にて述べたが、その中で唯一好調だった分野がある。それがポリゴンを使用した3Dゲームであり、この分野ではナムコは他のメーカーにかなり差をつけていたのだ。たとえばナムコは1989年に日本のアーケードゲーム初となる3Dレースゲーム『ウィニングラン』を発売している(ちなみに世界初の3Dポリゴンを使ったアーケードゲームはアタリが83年に発売した『I, Robot』)。セガが同様のコンセプトで発売した『バーチャレーシング』が1992年のことであるから、3Dの分野で先駆者のイメージがある同社よりも、ナムコは実に3年も先んじていたのだ。

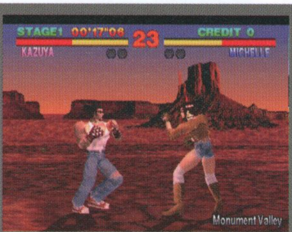
しかし、セガは1993年に『バーチャファイター』を発売。世界初の3D格闘ゲームという座はセガの手にわたってしまったのだ。これに対して最も悔しい思いをしたのは恐らくナムコの開発陣であったであろう。どのメーカーよりも3Dゲームの研究が進んでいながら、対戦格闘ゲームという市場でそれを活かせなかったのだ。

こうして発売された本作『鉄拳』は様々な思いが詰まったゲームである。当時のプレイヤーには本作が『バーチャ』の二番煎じに映ったかもしれないが、ナムコ側には3Dゲームの主流は本来は自分たちなのだという、忸怩たる思いがあったのではなかろうか。

しかし、本作が発売された時期には既に『バーチャ』の続編『バーチャファイター2』が世を席巻しており、ゲームセンターには『鉄拳』が入り込む余地はなかった。そのため、本作はその生きる先を家庭用ハードに求め、その作戦が功を奏し、いつしか『バーチャ』シリーズと肩を並べるようになり、業界を二分する人気作となるのだ。ただ、『鉄拳』が名作扱いされるのはまだ先の話であり、本作発売時にはその異様に見えるキャラから色モノに見られることも多く、ゲームセンターでの扱いは悪かった。

シリーズ作品

鉄拳2	AC・PS
鉄拳3	AC・PS
鉄拳タッグトーナメント	AC・PS2
鉄拳4	AC・PS2
鉄拳5	AC・PS2・PSP・PS3
鉄拳6	AC・PSP・PS3・X360
鉄拳タッグトーナメント2	AC・PS3・X360・Wii U

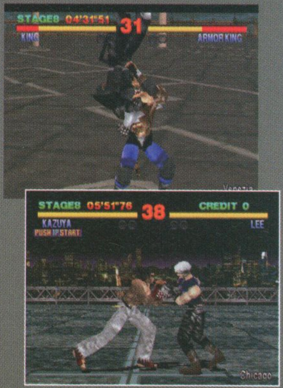


『バーチャファイター』から1年後に発売された3D対戦格闘ゲーム。初期の評判は良くなかったが、後にナムコを代表するタイトルの1つになる。



1レバーに4ボタンの操作系で、ボタンは左右の手足にそれぞれ対応している。ガードは2Dゲームと同様の操作で分かりやすかった。

8体の中ボス



プレイヤーキャラ8体にはそれぞれ対応したボスキャラが存在。アーケード版ではCPU専用キャラであったが、PS版ではプレイヤーが使用可能になっている。

DATA 鉄拳

メーカー/ナムコ
発売日/1994年12月

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

PS2版は『ナムコレクション』に収録されている。PSPとPS3はゲームアーカイブスがあるため、一世代以上前のPS系ハードならどれでも遊べる。

©1994 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

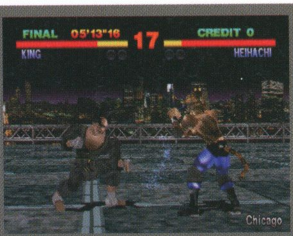
家庭用ハードから成り上がっていった



視点変更
スタートボタンで3種類の視点を選べるが、デフォルト状態が最も見やすかった。



『バーチャ』と比べてキャラの造形があまりに個性的。そのため当初は正統派を好むプレイヤーから避けられていた。



三島平八
ラスボスは大会の主催者である平八。そのアバンギャルドな髪型は話題を呼んだ。

本書4ページにおいてソニー陣営の任天堂からの離脱に関しては述べたが、同時期に同じように任天堂から離れようとしていたメーカーがあった。それが本作の開発・販売元であるナムコである。ナムコはファミコン参入時には三顧の礼で迎えられ、他のメーカーにはない特権を有していた。また、実際にその待遇に恥じないゲームを多数送り出し、ファミコンが家庭用ハードの覇者となる過程で重要な役割を果たしている。

ところがナムコは1986年に独自ハードを作るべくプロジェクトを立ち上げる。これが任天堂の知れるところになると、その制裁としてナムコは特権を取り上げられてしまうのだ。また、ハード計画も頓挫しナムコは窮地に立たされることになる。しかし、この幻のハード計画の過程でCD-ROMの搭載をめぐりソニーと接触があった。このことからナムコは、いち早くプレイステーション（PS）のサードパーティとして名乗りを上げ、ローンチソフトとして『リッジレーサー』を発売。翌年3月には『鉄拳』も発売された。この素早い移植は本作がPSと互換性のある基板で作られていたからで、ソニーとナムコの協力関係は既に蜜月のものになっていたのだ。

こうして『鉄拳』はアーケードよりもPSで人気の作品となり、対戦格闘ゲームのジャンルが弱かったPSの黎明期を支えた。本来であれば『バーチャ』によって大きく水をあけられていたであろうジャンルが、『鉄拳』のおかげで対等に近いまでに渡り合うことができたのだ。また、続編の『鉄拳2』はPS初のミリオンセラーとなっており、『鉄拳』シリーズは未だにアーケードよりもPSのイメージが強いという方も多くいるであろう。そして、この人気はアーケードにもフィードバックし、『鉄拳』シリーズは現在まで続く人気シリーズになっている。これはアーケードと家庭用ハードが相乗効果をもたらした珍しい例である。





当然ながら本作は海外でも発売されている。ゲームタイトルはやはり『TEKKEN』である。

PS版



95年3月末に発売され、PS本体の普及に貢献した。ムービーの追加やボスキャラの使用など家庭用のみの特典も多く、かなりのヒットを記録している。



一部のキャラにはガード不能技が搭載されていた。ただし、技の発生が遅く潰されやすいため、有効に使うのはなかなか難しい。



『鉄拳』はダウンした側が非常に不利になるゲーム。追い打ちはもちろん、起きあがりを攻められ続けそのまま負けてしまうことも多々ある。

狂った世界観に残酷演出

大江戸ファイト



バカゲーマニアには堪らない逸品



実写取り込みキャラが戦う対戦格闘ゲーム。演じている役者はJAC（ジャパンアクションクラブ）の方々で、ステージは日光江戸村で撮影された。



登場キャラは忍者・くの一・侍・連獅子など和風モノで、曲解された江戸時代がテーマ。地蔵対河童というシュールな戦いもありだ。



攻撃を受けるかガードするとゲージが溜まっていき攻撃力が上がる。また、攻撃を受けるとやたらと派手に出血するのが特徴だ。

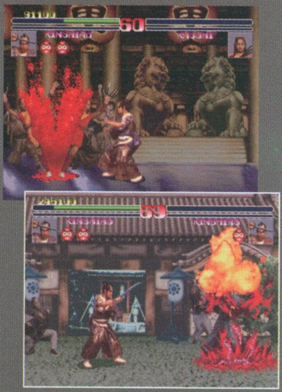
日本では実写取り込みのゲームはヒットしないという強烈なジンクスがあり、あの『ストII』ですらこの壁を乗り越えることはできなかった。本作は写真を見てもらえばわかる通りの実写ゲームであるため、当然のようにマイナーゲームである。ただし、大半のマイナーゲームのようにひっそりと消えていったのではなく、一部のプレイヤーに大きな衝撃を与えることに成功。商業的には失敗であっても、その足跡をゲーム史に刻み込んだのである。

本作を制作したのはあの金子製作所。前巻で紹介した『富士山バスター』を制作したメーカーである。なぜか江戸時代を舞台とした対戦格闘ゲームにこだわる同社は、本作を日光江戸村&JACという豪華な協力のもとに実写で制作。一目見ただけで強烈なインパクトを与える作品として完成させたのだ。また、社長自らが海外視察に行った際に『モータルコンバット』が人気であるのを知り、本作にも同様のフェイタリティが搭載されることになった。こうして、かなりおかしな江戸時代+流血+フェイタリティという、とんでもない作品が世に出回るようになってしまったのである。

これだけ異様な外見でありながら本作のシステムは意外に普通で、ゲージによって攻撃力が変化する以外はこれといった機能は搭載されていない。一般的な対戦格闘ゲームにある程度慣れていれば、問題なくプレイが可能なのだ。前作は操作性が非常に悪く、まともにプレイできるものではなかったが、その欠点も改善されており遊びやすいゲームになっている。これほどまでに異質なゲームでありながら実は基本に忠実な作りだというのは面白いところだ。

ちなみに本作はこの年の「裏ゲーメスト大賞」を受賞している。現在の業界ではあり得ない強烈なセンスを持った本作は今後も語り継がれていくのであろう。

フェイタリティ



本作は同じく実写取り込みの『モータルコンバット』から大きな影響を受けており、勝利者は敗者を破壊することが可能。しかも本家と異なり難しいコマンドなどは必要としない。

DATA 大江戸ファイト

メーカー／金子製作所
発売日／1994年7月

定価／―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

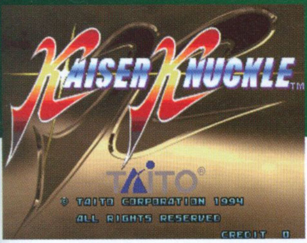
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

過去に家庭用ハードに移植しようとしてソニーとセガに断られたという経緯を持つ。残酷描写もあるため今後も移植は難しいだろう。

©1994 KANEKO CO.,LTD.

ボスキャラの凶悪性能で歴史に名を残す



カイザーナックル

今後の格闘ゲームにこんなラスボスが出ませんように


1レバー 6ボタンの2D対戦格闘ゲーム。大中小の攻撃以外にボタン同時押しで超攻撃・激攻撃を出すことが可能である。



敵を倒すと医者が登場し試合内容に応じて診断を下すのだが、その内容は意識不明・ショック死・致命傷など危険なものばかりである。


本作ではジェネラルの強さが有名だが、中ボスのゴンザレスも狂った性能を持つ。その投げ間合いは何か悪い夢を見ているかのようである。

タイトーというメーカーが対戦格闘ゲームを発売したのは本作が初めてのことではない。『ストII』以前の89年には『バイオレンスファイト』、92年には『ダイノレックス』を発売している。しかし、これら2作は完成度が低く対人戦もあまり考慮されてはいなかった。そのため、いわゆる『ストII』タイプの対戦格闘ゲームとしては本作が初めてとなり、1レバー6ボタンの操作系も採用されている。

本作の特徴はボタン1つで出せる強中弱の攻撃のほかに、弱中ボタン同時押しで超攻撃が、中強ボタン同時押しで激攻撃が出せる。これにより本作は5種類の強さの通常技と必殺技を出せるようになっている。これは一見すると画期的であるが、実際にはここまで細かく技を使い分けなければいけないような場面は少なく、多くのプレイヤーは持てあます仕様であった。

そして、本作の名を一躍有名にしたのが、異常な性能を持つボスキャラ達の存在である。本作には中ボスのゴンザレス、ラスボスのアステカ、隠しボスのジェネラルという3体のボスがいる。ここまではよくあることなのだが、本作では彼らの強さが尋常ではなく、プレイヤーを愕然とさせたのだ。ただでさえ本作のCPU戦の難易度は高いのだが、ボスキャラはそれに輪をかけて凶悪で、プレイヤーの心をへし折った。特に隠しボスのジェネラルは当時の攻略誌もさじを投げるほど。まともに戦ったら絶対に勝ち目はない。奇跡的に転ばせたら起き上がりに足払いを重ねてハメるしかないのだが、完璧な攻略法は現在でも存在していない。



最強の尖兵


特定の条件を満たすと対戦できるラスボス「ジェネラル」は、対戦格闘ゲーム史上でも最強と言われる存在。だが、彼を倒すと「奴は尖兵（偵察隊）にすぎん」という衝撃的セリフが流れる。

DATA カイザーナックル

メーカー/タイトー
発売日/1994年8月

定価/一円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

多数の対戦格闘ゲームの中に埋もれ人気が低かったこともあり、家庭用ハードへは移植されていない。今後も可能性は低いだろう。

©TAITO CORPORATION 1994 ALL RIGHTS RESERVED

THE KING OF FIGHTERS '94



複数のコンテンツを持った SNKならではの戦略

勢いのある時期というのは何をやっても上手くいくもので、多少の欠点すら持ち味の1つとして受け入れられることすらある。この時期凄まじい勢いでゲームセンターを席巻していたSNKは、様々なゲームのキャラを一堂に会した対戦格闘ゲームを発売し、その人気は同社を代表するものにまで上がっていく。

この年までにSNKは『餓狼伝説』『龍虎の拳』『サムライスピリッツ』という2D対戦格闘ゲームの3本柱を有していたが、この中で時代とシステムが合わない『サムスピ』が除かれた。そのうえで『餓狼』『龍虎』のキャラを中核にし、そこにSNKの旧作キャラとオリジナルキャラを加えることで本作が出来上がったのである。ただ、そのままでは単にキャラ数が多いゲームになってしまうのだが、本作ではチーム制を採用。計24名のキャラを8チームにすることで上手くまとめているのだ。このシステムは本作最高の成功点と言ってもよく、チーム制によってキャラの魅力が薄れるかと思いきや、逆にキャラへの愛情が増すことになった。また、1人のキャラを極めるのではなく、3人のキャラを使いこなすことの方が強さになるというのは実に新鮮であった。

そして肝心のキャラもおやじから美少女までバランスがとれており、ファンにとっては堪らないもの。もともとSNKはキャラ人気の高いゲームが多かったが、まさか『怒』の主人公にまで、こうも魅力的なキャラ設定をするとは恐れ入ったものである。主人公チームも女性ファンのツボをついており、かつての人気キャラ『アテナ』も完全復活を遂げた。ただし、北米向けであろうスポーツチームのみはどうしても人気がなく不遇であった。

シリーズ作品

ザ・キングオブファイターズ'95	AC・PS・SS・etc.
ザ・キングオブファイターズ'96	AC・PS・SS・etc.
ザ・キングオブファイターズ'97	AC・PS・SS・etc.
ザ・キングオブファイターズ'98	AC・PS・DC・etc.
ザ・キングオブファイターズ'99	AC・PS・DC・etc.
ザ・キングオブファイターズ2000	AC・PS2・DC・etc.
ザ・キングオブファイターズ2001	AC・PS2・DC・etc.
ザ・キングオブファイターズ2002	AC・PS2・DC・etc.
ザ・キングオブファイターズ2003	AC・PS2・Xb・etc.
ザ・キングオブファイターズXI	AC・PS2
ザ・キングオブファイターズXII	AC・PS3・Xb360
ザ・キングオブファイターズXIII	AC・PS3・Xb360

※…直系のナンバリングシリーズのみ掲載

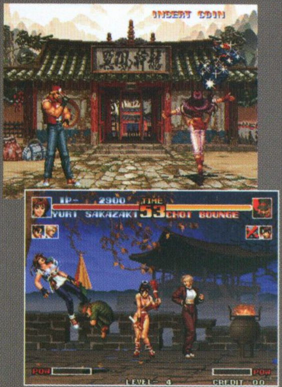


SNKのキャラが多数登場するお祭り的対戦格闘ゲーム。3対3のチームバトルという新たなゲーム性を確立した。



全身が無敵になる（投げられ判定はあり）がABボタン同時押しで簡単に出せるのに対し、避け攻撃はダメージが0という不思議な仕様であった。

脱衣&コスチェンジ



アテナは1人目として登場した場合のみセーラー服からのコスチュームチェンジがありユリとキングは必殺技KO時に脱衣がある。女性キャラでは最も露出が高い舞のみノーギミックである。

DATA THE KING OF FIGHTERS '94

メーカー/SNK
発売日/1994年8月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	540円

PS3の配信版も存在している。PS2の『KOF'94 RE-BOUT』にはリメイク版と共に収録。全体的に移植状況は良好である。

©SNK CORPORATION 1994

チーム制を活かす体力回復システム



超必殺技

SNKのゲームらしく超必殺技は全員に実装されていた。



画面下部のパワーゲージは攻撃をガードするかボタン同時押しで溜められる。その効果は攻撃力アップや超必殺技使用可能などがある。



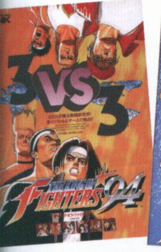
最低でも3人のキャラを使いこなさなくてはならないためハードルは高かったが、当時はプレイヤーのレベルも向上しており問題にはならなかった。

様々なゲームからキャラを集めた分、どのゲームのシステムをベースにするのかは重要な問題であるが、本作はそれを中心となった2作品のいいとこ取りという形で実現。これにより『龍虎』のキャラは必殺技が使い放題になり、『餓狼』のキャラでもパワーさえ溜めれば体力MAXでも超必殺技が出せた。誤解のないように言っておくが、これらのシステムは全キャラに共通のものであり、たとえアテナでも必殺技や超必殺技は同様に使える。

また、本作独自のシステムとして攻撃避け（紛らわしいが『餓狼』の避け攻撃も実装されている）が搭載されており、これはABボタンを同時押しするだけで全身が無敵になるという強力なもの。投げられ判定は残るものの使い勝手が良すぎるためゲームバランスを壊しかねないものであった。そのほかには勝ったキャラの体力が回復するというシステムも新しく、たとえ負ける場合でもタイムオーバーまで粘って負けるのと、あっさり瞬殺されるのとでは相手の体力の回復具合が異なっており、3人のキャラを使いこなすという重要性がここにも響いてくるのだ。

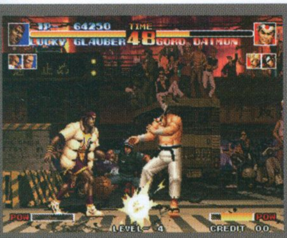
本作には様々な問題も存在する。それはいくつかのバグであったり、無限コンボの存在や、攻撃避けを使った「待ち」が安易に強いことなどである。しかし、ゲーム自体がお祭り的な何でもありなノリを持っていたため、こういった欠点は大きな問題とはならず、バグは仕様の一部であるように好意的にとらえられた。また、オリジナルキャラにそれまで対戦格闘ゲームに縁遠かった女性ファンがついたこともあり、本作は重要なSNKのコンテンツとなり、毎年続編が発売される一大シリーズと化した。

翌年発売された続編ではシステムもより洗練され、対戦ツールとしてより優秀になる。そしてその後のシリーズではストーリーが重視されるようになっていくのだが、それは新キャラを活かすための演出だったのであろう。









圧倒的な不人気のスポーツチームに対し主人公チームには女性ファンが多く、その後のシリーズのキャラありきというゲーム性に拍車がかかった。



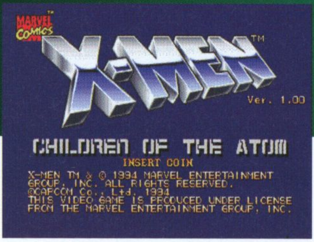
勝った方のキャラの体力が残り時間に応じて回復するというシステムのため、1・2番目のキャラはどのように勝ち、負けるかも重要であった。

その後のシリーズ



その人気の高さから年に1度のお祭りゲームとしてシリーズ化されていき、『龍虎』『餓狼』の人気失速からSNKを代表するタイトルになっていった。

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM



人間界の異端児がその能力を発揮する



マーブルコミックのX-MENに登場するミュータント達が主役。通常攻撃がレーザーやミサイルだったりと、人外ならではの何でもありが魅力だ。

『ストII』発売以降、一貫してそのバージョンアップに心血を注いできたカプコン。しかし、シリーズの最終作である『スパIIX』を発売すると、その流れは急速に変わっていく。この年、カプコンは『スパIIX』以降、『ヴァンパイア』『スーパーマッスルボマー』と立て続けに2D対戦格闘ゲームの新機軸を発売。本作はその流れを継いだ形で、これまでにはない画期的な新システムが数多く搭載されている。

そのタイトルから分かる通り本作はアメリカのマーベル・コミックス社の人気漫画である『X-MEN』のキャラ



ダッシュ・大ジャンプ・空中ガード・空中の敵やダウン中の敵への追い打ちなど、様々な要素が取り入れられている。

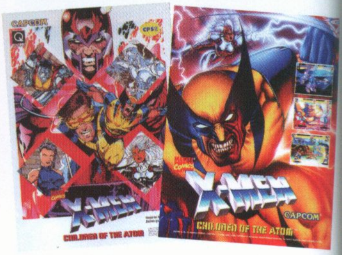
が戦うゲームである。彼らは（一部は異なるが）ミュータントという突然変異種であり、様々な特殊能力を持ち合わせている。例えば主人公格のサイクロップスは目から常に破壊光線が発射されており、サングラス（バイザー）を外すだけでそれが照射される。ゲーム上でもその特徴は再現されており、必殺技としてはもちろん通常技である強パンチでも光線が飛ぶように



Xパワーゲージを消費して超必殺技ハイパーXを繰り出せる。ゲージはこれのほかに各キャラごとの特殊能力Xパワーの使用にも必要だ。

シリーズ作品

MARVEL SUPER HEROES	AC･SS



なっている。また、ゲージを消費することで、分身したり体力を回復するといった個々の特殊能力も発動できるのだ。そのほかにもスーパージャンプやダウンした敵への攻撃、空中コンボなど、『ストII』という制約のもとでは実現できなかった機能がこれでもかと盛り込まれている。ある意味本作は後の対戦格闘ゲーム市場をにらんだ実験的な作品だったのかもしれない。

本作は日本国内では原作の知名度の低さから大ヒットには至らなかったが、それはカプコンも承知のうえであったのだろう。そしてこれまた予想通りに北米では大ヒットとなり、カプコンはテレビゲームの巨大市場で新たな人気シリーズを手に入れることに成功したのである。



ラスボスはX-MENの宿敵マグニートー。また、隠しキャラとして豪鬼の乱入もあり、コマンド入力でプレイヤーも豪鬼の使用が可能だ。

DATA X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

メーカー/カプコン
発売日/1994年12月

定価/──円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	**SS** セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

国内ではSSに移植されており、中古価格は安め。海外ではPSとPCにも移植されている。『X-MEN』というゲームは複数存在し非常に紛らわしい。

©1994 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM Co., Ltd. 1994

絶妙のバランスで一般からマニアまでをも虜にした

真サムライスピリッツ

覇王丸地獄変



斬と必殺技 そのバランス感覚



新キャラは牙神幻十郎、チャムチャム、ナインハルト・ズィーガー、花諷院和狆の4人。中でも牙神幻十郎は旧キャラを凌ぐ人気があった。



ゲーム性はより対戦に特化されたが大斬りの威力と爽快感は健在。ただ、前作よりは必殺技の地位が向上している。



背景で審判を務めている黒子が乱入してくることもあり。その性能は極めて高く家庭用版ではプレイヤーキャラとして使用できる。

『サムライスピリッツ』シリーズの2作目となる本作は、その人気を決定づけた重要な作品である。ただ、残念なことに当シリーズは2作目で早くも絶頂を迎えてしまい、本作以降の『サムスピ』は徐々にその人気が下降していき、3D化されたり2Dへ戻ったりと迷走が続いていく過程で初期の頃のコンセプトは失われていった。

その重要なコンセプトとは『サムスピ』ならではの一撃必殺の爽快感であり、必殺技の応酬よりも剣戟によって決着をつけるという勝負である。本作は前作よりも必殺技に重きがおかれているが、斬り攻撃の強さは健在で、ギリギリのバランスを保っている。これが必殺技に偏れば既存の対戦格闘ゲームとの差がなくなり、斬に偏れば前作のようにある意味地味なゲームになってしまう。そのバランス調整が成功したため本作はその人気を獲得するに至ったのだ。

前年からこの年にかけてのSNKはまさに絶頂期であり、メーカーに強い勢いがあった。陣営にはいくつものメーカーが加わっていき、MVS筐体はゲームセンター以外の様々な場所でも見られた。何よりもこれまでは『ストII』シリーズ専用のようなものであった通信対戦台のかなりをSNKのゲームが占め、ゲームセンター内の勢力図が大きく書き換わっていったのだ。

ただし、冒頭にも述べた通りその天下は長く続かず、本シリーズも続編でシステムが大きく変わりファンの心が離れてしまう。そして1度離れてしまったファンを戻すのは非常に難しいことなのである。



武器破壊技



本作の目玉的な新機能。怒ゲージが溜まると使用可能な超必殺技で、相手の武器を破壊する効果がある。武器が無くなるとリーチが短くなり、通常攻撃のガードで体力を削られてしまう。

DATA 真サムライスピリッツ 覇王丸地獄変

メーカー/SNK
発売日/1994年10月

※…AC版の発売日

定価/—円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	1029円

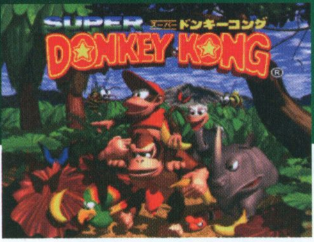
3系統の配信が利用可能。PS2とWiiの『サムライスピリッツ六番勝負』はシリーズ6作品が収録されてお得だが中古価格は高い。

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

©1994 SNK CORPORATION

スーパードンキーコング



開発の手は海を渡りイギリスへ

任天堂の経営窮地を救い躍進のきっかけを作った『ドンキーコング』から13年。主軸の家庭用ハードがSFCに移ると共に、コングも世代交代となり、二代目ドンキーコングが誕生。1994年から『ドンキーコング』シリーズは新たな舵を切り『スーパードンキーコング』シリーズとして商品展開を行っていった。

1作目のタイトルはもちろん『スーパードンキーコング』。元祖コングの孫にあたる新コングが主役となり、『スーパーマリオ』タイプのスクロールアクションとして発売された。

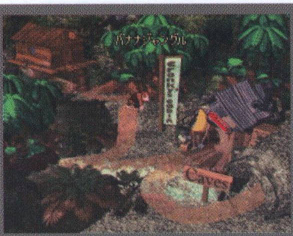
開発は任天堂内製でも国内セカンドパーティーでもなく、イギリスのレア社が3Dレンダリングの技術を買われ、本作からNINTENDO64で発売された『ドンキーコング64』までシリーズの開発に携わっている。なお、2002年に諸般の事情から任天堂の保有する株をマイクロソフト社に売却してからは、同年に子会社化したアメリカのレトロスタジオが当シリーズの開発を担当している。

昔の作品、とくに洋ゲーには理不尽な難易度が垣間見られる作品も少なからず存在したが、レア社が制作したゲームは概ね好評で本作以前にFC時代から日本にも輸入されており、メサイアが発売したカエルが主人公の『バトルトード』やジャレコ発売の『伝説の騎士エルロンド』といった作品がある。なお、後者のエルロンドに関しては英題『Wizard's & Warrior's』シリーズ1作目の日本版で、NMKという会社がアレンジ開発を行っている。脱線ついでにもうひとつ述べると、NMKはAC・FCで『アーガス』や『超時空要塞マクロス』などのゲームを開発していた。

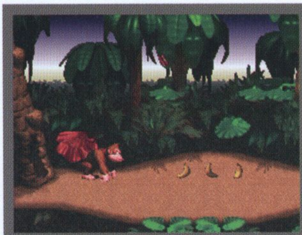
ドット絵のドンキーコングも味があってそれはそれでいいものだが、レア社の当時の粋を結集させて制作された本作は、技術力で本来SFCが表示できる色数を超える彩色を可能にしており、これまでのSFCソフトよりも一歩上を行くグラフィックを披露したのであった。

シリーズ作品

スーパードンキーコング2	SFC・GBA
スーパードンキーコング3	SFC・GBA
ドンキーコング64	64
ドンキーコング リターンズ	Wii
ドンキーコング トロピカルフリーズ	Wii U

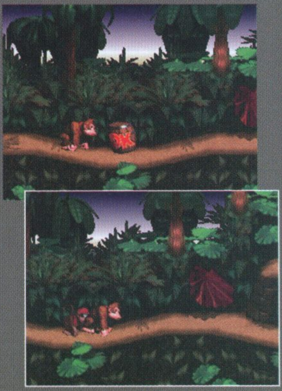


マップ画面からステージに移動する方式は『スーパーマリオブラザーズ3』以降の形式で、本作にもそれが導入されている。



局地的に上下へのスクロールも行われるが、基本は右進行の横スクロールという見慣れた王道スタイル。ただし、ドンキーシリーズとしては初。

ドンキー&ディディー



本作から仲間としてディディーコングが登場。タルから救出すれば任意で操作キャラを変更することが可能である。この2匹体制システムは次回作以降にも続いた。

DATA スーパードンキーコング

メーカー/任天堂
発売日/ 1994年11月26日

定価/9800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

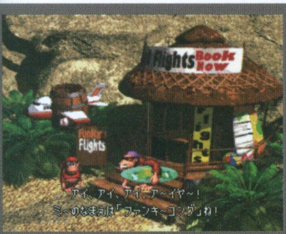
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

大ヒットゲームだけに入手は容易い。バーチャルコンソールの配信はオリジナルそのままだが、GB版GBA版には変更点が存在する。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

©1994 Nintendo

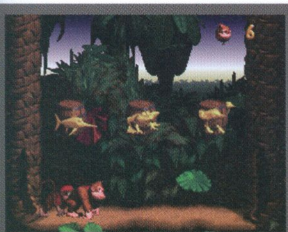
二代目の使命は打倒キングクルール



コングファミリーの確立
コングファミリーとはドンキーをサポートしてくれる仲間達の総称である。

世代によっては初代コングよりも本作の二代目コングの方が知名度が上であったりするわけだが、本作は国内だけで約300万本を売り上げたのだからそれにも納得がいく。SFCからゲームに入ったユーザーは『ドンキーコング』と聞けば真っ先に当シリーズが浮かぶのではないだろうか。また、世界的にも大ヒットし、累計売上げは約930万本にも及んだ。

元祖『ドンキーコング』ではレディをさらってマリオにこてんぱんにやられる悪役だったり、『3』では新参キャラのスタンリーに、股間に殺虫剤を噴射されて撃退されたりと…これまでどちらかというと不遇の立場にあったドンキーコングだが、この『スーパー』シリーズになってからは違う。操作キャラクターとして主役を務め、相棒と共に宿敵クレムリン軍団と戦っていくのである。



隠し要素も満載で、ゲーム達成率に影響する大砲や壁を壊して突入するボーナスステージの発見も楽しみのひとつである。



初代ドンキーコングも年老いた姿で登場。本作からクランキーコングという名前で孫にあたる二代目にアドバイスを送っている。

基本的なゲームシステムはステージをジャンプアクション主体で進んでいき、ゴールを目指していく。そして、特定のステージまで進むとボスと対決という流れのため、完全な王道スタイルといえる。

ステージ中、タルに閉じ込められている相棒のディディーコングを救出すると、任意で両キャラクターを切り替えることができる。ディディーは攻撃力が低く、一部の敵がドンキーでないと倒せないため、道中の盾として（2体の場合敵に接触しても1ミスにならない）犠牲になることも多々あるが、敏捷性に優れているのでジャンプを多用する場面などでは頼りになる存在である。



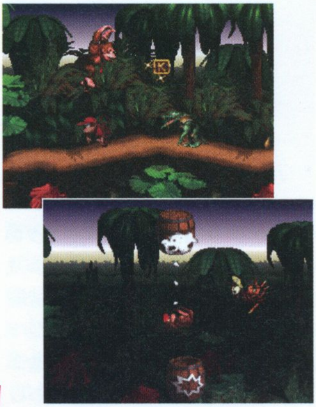


『スーパーマリオ』と同じゴール方式であり、レベルの最後にはボス戦が待っている。ステージの入り直しはできるが基本ルートは一本道だ。

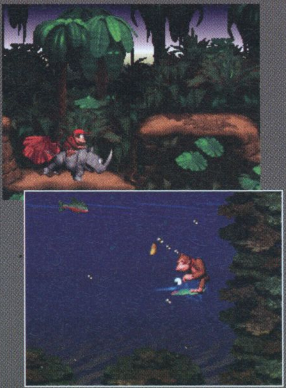


多彩なモード
モードは3種類あり、2人でドンキー・ディディーを操作することも可能。

一方、敵対するのはキングクルール率いるクレムリン軍団と呼ばれる組織。作品によってラスボスが異なるものもあるが、シリーズを通じて共通の敵が設定されている。



アニマルフレンド



ステージを攻略していくにあたり心強い味方となってくれるのがアニマルフレンド。様々な動物に乗ることができ（一部乗れない個体もある）特殊な力を発揮してくれる。

パズル的要素を持つワイヤーアクション

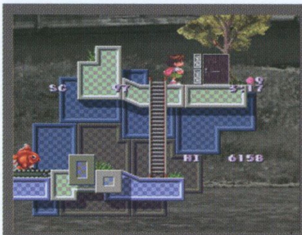
海腹川背



見た目と裏腹にテクが試される1本


一般的なアクションゲームのようにジャンプの加減で足場を渡る類と異なり、ルアーから伸びたラインの伸縮を利用しての移動がメインのゲーム。

なんとも独特なタイトル名が目を惹く本作『海腹川背』。1994年末にスーパーファミコン用ソフトとしてTNNから発売された一風変わったアクションゲームである。ちなみにタイトル名は主人公の女の子の名前であるが、本来の意味は日本料理における魚の姿盛りの作法、あるいは焼き魚における割き方、焼き方を示した板前用語である。また、海と川を逆にした川腹海背と表記する場合もあり、インターネットで検索すると同名のフラッシュゲームが存在することも確認されている。


ドアに到達すればクリアの単純ルールだが、ステージによってはドアが複数あり、次面は別ルートに分岐する場合がある。

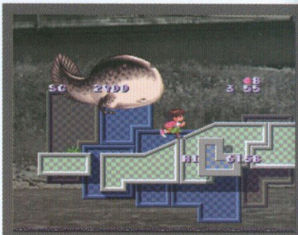
発売元は深夜枠でCMを流すなどのプロモーション活動を行っていたが、本作の後に当時の三浦知良選手の移籍に便乗したのか、イタリアのセリエAを題材にした、とかく雑な作りのサッカーゲーム（CPUが真後ろから汚いスライディングタックルをしてきたりする）を出したきりゲーム産業から撤退してしまった。しかし、その後も複数のメーカーが本作のライセンスを取得し、2013年までに数本の続編が制作されている。

ラバーリングアクションと銘打たれた本作は主人公がルアーを操りステージを攻略していく内容となっており、ジャンルとしては『トップシークレット』を始祖とするワイヤーアクションに分類されるもので、ステージのゴールまで辿り着くには工夫とひらめき、そして操作テクニックが必要とされるマニアックかつ高難度な味付けである。

それだけに慣れればクセになる面白さがあるが、人を選ぶのも確かでとにかくこの特殊なアクションをモノにできるかがカギとなる。なお、エンディングに関する点も他のゲームと異なり、本作はプレイ開始から30分経過した時点で、その面がエンディングとなるシステムを採用しているのが特徴である。

一応、ステージは57用意されているのだが、件の時間設定があるので、全制覇するには相応のテクニックが要求されるショートカットルートを通る必要がある。

シリーズ作品	
海腹川背・旬	PS・PSP・DS
さよなら海腹川背	3DS


写真のおたまじゃくしのように倒せないボスが存在し、ドアへの進行を阻む。本作に慣れていない初心者は大体ここでミスをする。


倒せないボスがいる一方で攻撃できる雑魚敵もおり、ルアーで気絶させた後に何故か背中のリュックへと収納する。

DATA 海腹川背

メーカー/TNN
発売日/1994年12月23日

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

マイナーメーカーの作品故に出荷数は少なく中古ソフトは高価である。続編とそのリメイク作にはいくつか問題点も存在しているので注意したい。

©1994 TNN / NHK SC

スーパーメトロイド



1作目のシステムを進化させ再出撃



ストーリーは前作から続いており、持ち帰った稀少個体ベビーメトロイドが宇宙海賊リドリーに奪われてしまった。



手探りで探索を行うシステムもやり応えがあったが、今作はマップシステムが導入され、快適度は上がった。



1作目にもラストで時限イベントは存在したが、本作では序盤でも発生。時間内に条件をクリアしないとゲームオーバーになる。

未来の宇宙を舞台に主人公サムス・アランの活躍を描いたSFアクションが話題を呼び、ファミコンのディスクシステムで大人気となった『メトロイド』。続編は「メトロイド、オモロイド」というオヤジギャグを炸裂させたダジャレのCMが懐かしのゲームボーイ版で制作されたが、シリーズ3作目は再び据置ハードに戻り『スーパーメトロイド』と題してスーパーファミコン用タイトルとして発売した。開発は1作目と同様に任天堂及び、その古参セカンドパーティーとして知られるインテリジェントシステムズが行った。なお、本作のCMは外国人を起用した実写モノで、サムス役の女性がパワードスーツを着用して出撃するシーンが放送されていた。

『メトロイド』は現在も2Dタイプのアクションである本編シリーズと（現在の最新作アザーエムは3Dだが2D風のスタイルとなっている）、FPSアクションのプライムシリーズに分かれて展開しているが、当初は本作が完結編という位置付けで制作されており、ストーリーも前作から引き継がれている。実際、ゲームボーイアドバンスで発売された次回作『メトロイドフュージョン』は本作から8年のブランクがあった。そして本作は宮本茂氏と並び任天堂の屋台骨を支え、当シリーズのプロデューサーを務めた重鎮、故横井軍平氏が関わった最後の『メトロイド』でもある。

ゲームシステム的には1作目をよりスケールアップし、荒削りな面を見直してアクションを成熟させており、ストーリー性、時限イベント等の演出にもこだわっている。探索しながらサムスの装備やアイテムを取得して進めなかった場所にいけるようになるシリーズの醍醐味を維持しながら、複数の武器を携帯したまま切り替えられるといった便利な機能が追加され、前2作で感じた不便さを解消することに成功している。

探索による強化



通行できなかった箇所を突破する目的や敵を殲滅するための武器強化として、アイテムの探索は欠かせない要素。進める毎に強くなる感を演出するのが上手いデザインである。

DATA スーパーメトロイド

メーカー/任天堂
発売日/1994年3月19日

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフトはやや高めで他ハードへの移植はない。現状ではバーチャルコンソールの配信を利用するのが一番であろう。

©1994 Nintendo

条件さえ整えば最高の面白さが保証される

幽☆遊☆白書 魔強統一戦



セガタップと4つのコントローラが必要



週刊少年ジャンプに連載されていた同名漫画のキャラを使用した2D対戦格闘ゲーム。入手困難なプレミアソフトとしても知られる。

本書でもたびたびその作品を扱ってきたトレジャー。もともと同社はコナミでゲーム開発に携わっていたメンバーが中心となって設立された会社。その1作目の『ガンスター・ヒーローズ』（33ページで紹介）が話題となり、トレジャーの名がファンに知れ渡っていった。本作は『マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー』『ダイナマイトヘッディー』に続く4作目であるが、一連のソフト同様（『ダイナマイトヘッディー』を除く）に本作もまた中古価格が定価を上回るプレミアソフトとして知られている。



2ライン方式のフィールドに必殺技で消費するゲージなど、システム面ではSNK系の対戦格闘ゲームから大きな影響を受けていることが窺える。



必殺技のコマンドは簡単で全キャラ共通。操作に慣れるのも早く、盛り上がるゲーム性は接待ソフトとしても最高のものであった。

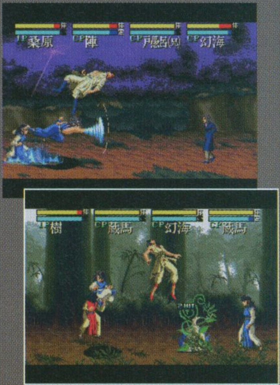
本作は2Dの対戦格闘ゲームであるが、人気漫画を原作としていることと、家庭用ハードのみで発売されていたことなどが異色の存在であった。そして本作は年々複雑化し続ける格ゲーに対抗するように、シンプルな操作で対戦を楽しめるようになっている。また、キャラを変えるごとにコマンド表で必殺技を確認する必要がないように、そのコマンドはほぼ一定のものになっていたのだ。

そして、条件さえ整えば本作は4人同時の対戦が可能であり、その面白さはこれまでの対戦格闘ゲームへの考えを一変させるほどのものだった。正直なところ1対1の対戦は実力がダイレクトに反映されすぎて、その勝敗は人間関係を壊しかねない。その点、4人対戦はゲームとしては混沌になりすぎるが、逆にその点が友人同士で遊ぶのに都合がよかった。しかも、その面白さも抜群だったのである。



操作系はメガドライブの6ボタンパッドに対応しているが、3ボタンパッドでの操作にも対応できるように工夫が成されている。

4人同時対戦


本作の最大の目玉である4人同時対戦。本当に楽しむには4つのコントローラにセガタップが必要だが、1人でも残りのキャラをCPUに操作させることで擬似的に楽しめる。

DATA 幽☆遊☆白書 魔強統一戦

メーカー/セガ
発売日/1994年9月30日

定価/8800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	**MD メガドライブ**	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

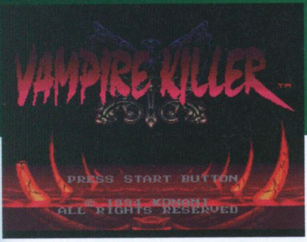
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

箱説ありならば定価を超える値段で取引されるプレミアソフト。ただ、その面白さは多人数プレイでこそ活かされるため、購入はよく考えてからにしたい。

©冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ　©SEGA 1994

バンパイアキラー



内容が伴ったプレミアソフト

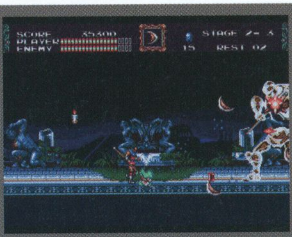


主人公は従来と同じくムチを使うジョニーと、リーチの長い槍を使うエリックというクリア難易度の異なる2人から選択可能。

本作はメガドライブで初めて発売された『悪魔城ドラキュラ』シリーズの作品であるが、それまでのシリーズとは大きくかけ離れた1900年代が舞台となっており、タイトル名も違ったものになっている。CD-ROMの大容量を活かし、記念すべき10作目として作られたPCエンジン版『悪魔城ドラキュラ 血の輪廻』と比べ、外伝的なタイトルを与えられた本作にはどうしても温度差が感じられるが、これはセガが既に次世代機を発表しており、メガドライブ市場が縮小傾向にあったため仕方がないことなのだろう。



中世を舞台としたシリーズ作品が多い中、本作は20世紀初頭という比較的新しい時代の物語となっている。



サブウェポンは通常の使用の他に、ジュエルを多く消費する強化攻撃が可能になっている。また、メイン武器は4段階目までパワーアップできる。

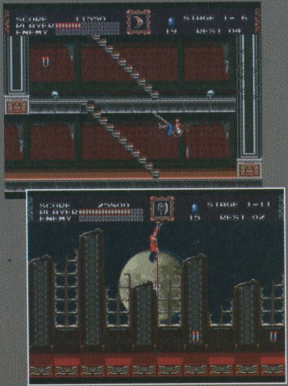
しかし、本作はその内容には全く手抜きの部分など存在せず、まさしく名作と呼ぶに相応しい作品。2人の主人公も操作感と難易度が異なっており1作で2倍おいしいといったところだ。ムチを使うジョニーは従来のシリーズと同じ感覚で操作が可能で、槍を使うエリックはリーチは長いが、敵に懐に入られると攻撃が当たらない。難易度的にはエリックの方がだいぶ楽だが、両主人公でクリアしてこその作品であろう。

システム的な特徴としてはメインウェポンのパワーアップが4段階までになったこと、最強状態ではサブウェポンの攻撃方法が変わることなどがある。また、主人公にはそれぞれ特殊動作が用意されており、使いこなせばクリアがグッと楽になる。ただ、出荷本数の少なさからくるプレミア化で、これらのアクションが簡単には楽しめないのが、最大の欠点だと言えるだろう。



グラフィックの美しさも同時期のソフトの中でトップクラス。ハード末期の作品らしい完成度の高さで、プレイヤーを唸らせた。

特殊動作



ジョニーはムチを天井に引っかけて移動する「ロープフック」が、エリックは槍を使った高跳び「スピア・ハイジャンプ」が可能。どちらも無敵時間が存在し利用価値の高いアクションだ。

DATA バンパイアキラー

メーカー/コナミ
発売日/1994年3月18日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / **MD メガドライブ** / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

もともとプレミアソフトとして有名であったが近年では箱説ありで5万円、なしで3万円程度というとんでもない価格で取引されている。

©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

プレステ初の対戦格闘ゲーム

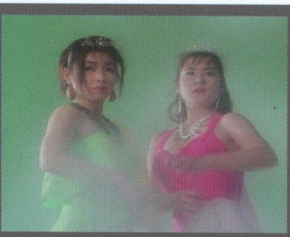
ツインゴッデス



見ていて恥ずかしくなる実写ムービー



実写取り込みキャラが戦う対戦格闘ゲーム。ただ、敵キャラの5人はアニメ絵であり、何とも違和感の強い作品になっている。



実写ムービーは本作最大の見所。何とコメントしていいか困る主人公2人の姿をここぞとばかりに堪能できる。



ラスボスであるカーミラは敵の中で唯一の実写キャラ。6人の敵を倒せばエンディングとなり、何ともボリューム不足のゲームである。

見るからに禍々しいムービーが特徴の本作は、プレイステーション本体発売の20日後に発売された、同ハード初の対戦格闘ゲームである。プレステは『リッジレーサー』や『A列車で行こうⅣ』などローンチソフトに恵まれており、そのためスタートダッシュに成功したのだが、同年に発売されたソフトの中で対戦格闘ゲームの分野が弱く、本作はそれを補う存在であった。

しかし、写真を見てもらえばわかる通り、本作は実写取り込みを使った対戦格闘ゲーム。日本で実写のゲームが失敗するのは確定路線と言ってもいい。ましてや本作にそれを覆す要素があるはずもなく、当時のプレステユーザーに見向きもされなかった。ただ、数少ないながらも被害者は存在するようで、定価で本作を購入した方には同情を禁じ得ない。

本作のシステムは至って普通なのだが、1人用では対戦の合間にアイテムの購入によるパワーアップが可能。それ以外の変わった点としては、敵キャラが実写ではなくアニメキャラだということだろうか。ハッキリ言って本作に対戦格闘ゲームとしての面白さを求めるのは無理であり、バカゲーとしてそのムービーを鑑賞するのが正しい楽しみ方であると思う。

ちなみに本作は本編以外の部分に無駄に力が入れられており、オープニングでストーリーを朗読するのは「スーパーJOCKEY」や「DAISUKI!」で人気爆発中であった飯島直子が担当している。また、声優陣も緒方恵美や置鮎龍太郎など豪華な顔ぶれであり、予算が多かったのか少なかったのか分からないところ。どうせならば主役の2人に力を入れるか、ゲーム自体の開発に予算をつぎ込むべきであっただろう。

エンディングでは再びバカゲーマニアをうならせるムービーが流れ、最後にTo be Continuedの文字が。もしかして続編の予定があったのだろうか。

エンディング



エンディングでは暗黒の魔女カーミラが浄化され白いドレス姿に生まれ変わる。その後のスタッフロールでは彼女たちの演技指導場面を楽しむことが可能だ。

DATA ツインゴッデス

メーカー/ポリグラム
発売日/1994年12月22日

定価/7800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

移植や配信とは縁のない存在で、それは今後も変わることはないと思われる。幸いにして中古価格は安めのため、興味がある方は購入するのもいいだろう。

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

©POLYGRAM 1994





OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1995年

水滸演武	P.061
サイバーボッツ FULLMETAL MADNESS	P.062
ギャラクシーファイト UNIVERSAL·WARRIORS	P.063
ファイティングバイパーズ	P.064
鉄拳2	P.065
ストリートファイターZERO	P.066
ストリートファイター ザ・ムービー	P.067
ヴァンパイア ハンター Darkstalkers' Revenge	P.068
闘神伝	P.069
リスター・ザ・シューティングスター	P.070
エイリアンソルジャー	P.071
マキシマムカーネイジ	P.072
コミックスゾーン	P.073
ジ・ウーズ	P.074
姐	P.075
スーパーマリオ ヨッシーアイランド	P.076
美食戦隊 薔薇野郎	P.077
であえ殿様 あっぱれ一番	P.078







1995年の TVゲーム事情

この年は前年末に発売された『バーチャファイター2』が空前のブームを巻き起こしており、ゲームセンターはそのバブルに沸いていた。家庭用、アーケード共に3Dゲームの波はそこまで来ていたが、『ストII』以降の2D対戦格闘ゲームの人気も根強く、共存関係を保っていた。それは同じく前年末に発売された32ビット機が、まだそれほど普及していなかったことにも起因しており、家庭用ハードの中心は未だスーパーファミコンであったのだ。しかし、この年を境にハードの世代交代は劇的に進んでいく。

1995年に発売されたTVゲーム



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

メーカー/SNK
発売日/1995年10月
定価/ー円

『サムスピ』シリーズの3作目として発売された。グラフィックとシステムを全面的に見直した結果、前2作とはゲーム性が大きく変わってしまった。その変化には賛否両論あるが、永久コンボが数多くあるなどゲームバランスは非常に不安定である。



MARVEL SUPER HEROES

メーカー/カプコン
発売日/1995年11月
定価/ー円

マーベル・コミックスのクロスオーバー作品『インフィニティ・ガントレット』を原作としている。X-MEN以外のヒーロー達も登場し、インフィニティ・ジェムを使ってキャラのパワーアップも可能。空中の敵に連続技をいれるエリアルレイヴは本作が初採用である。



餓狼伝説3 遥かなる闘い

メーカー/SNK
発売日/1995年3月
定価/ー円

外伝的作品である『スペシャル』とは異なり、正式なナンバリングタイトルとして発売された。従来の2ライン式をスウェーラインという新たなシステムに変更して採用したが、それに馴染めないプレイヤーも多く人気は低調のまま消えていった。



ワールドヒーローズ パーフェクト

メーカー/ADK
発売日/1995年5月
定価/ー円

『ワーヒー』シリーズの最終作で、弱中攻撃をボタン単独、強攻撃をボタン同時押しという操作法が採用されている。それまでのシリーズと比べて対戦バランスは良好であったが、多くの同ジャンル作品に埋もれる形で消えていった。



THE KING OF FIGHTERS '95

メーカー/SNK
発売日/1995年7月
定価/ー円

自分の好きなキャラ3人で自由にチームが組めるようになり、対戦の幅が広がった。これ以降、人気が低迷した『サムスピ』や『餓狼』に変わって本作がSNKを代表する対戦格闘ゲームとなり、毎年の発売が恒例となっていった。



超人学園ゴウカイザー

メーカー/テクノスジャパン
発売日/1995年5月
定価/ー円

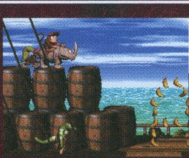
テクノスジャパンとしては同年発売の『ダブルドラゴン』に続く対戦格闘ゲーム。倒したキャラから必殺技を習得できるトレースシステムを採用している。出回りは相当に悪く同年末にテクノスジャパンが倒産したため、版権は別会社に引き取られアニメも制作された。



ファイナルファイト タフ

メーカー/カプコン
発売日/1995年12月22日
定価/9800円

日本国内で発売されたベルトスクロールアクションとしてのシリーズ最終作。主人公は4人から選択でき、1人用でも2PをCPUが操作してくれる疑似協力プレイが可能。ステージに分岐ができるなど新たな試みも採用されたが、販売本数は少なく中古価格は高い。



スーパードンキーコング2 ディクシー＆ディディー

メーカー/任天堂
発売日/1995年11月21日
定価/9800円

スーパーファミコンの大ヒットシリーズ2作目で本作もまたレア社が開発を担当している。16ビット機とは思えない美しいグラフィックと高いゲーム性は健在で、売上本数220万本の大ヒットを記録した。

©CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED. ©1995 SNK CORPORATION ©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED
©SNK/ADK 1995 ©1995 TECHNOS JAPAN CORP. ©1995 Nintendo

水滸伝の荒くれ者達が対戦格闘ゲームで大活躍

水滸演武



無頼漢が戦う割には特徴が少ない



プレイヤーキャラは水滸伝の好漢達で、それぞれが得意の武器を持っている。武器には耐久度があり、壊れるとキャラは気絶してしまう。



キャラの距離が離れると画面がズームアウトし、フィールドが広く感じられる。それを埋めるようにダッシュも当然完備されている。

これまでその作品を数多く扱ってきたゲームメーカー「データイースト」(デコ)。しかし、それも本作で終了となり、これ以降デコのゲームは本書には登場しない。本作の後デコは1998年をもってアーケードゲームから撤退。2000年には和議を申請しており2003年に破産宣告を受けている。独創的なゲームを多数作り出してきたメーカーだけに1ファンとして非常に残念な出来事であったが、これも時代の流れであったのだろう。

本作は中国四大奇書の1つである「水滸伝」のキャラが戦う対戦格闘ゲーム。メジャーな「三国志」でなく、ややマイナーな「水滸伝」を使うあたりにメーカーのこだわりが見える。特徴としては各々が得物を持っていることであるが、リーチ以外の部分ではそれがあまり活かされていないのが残念なところ。システム的には特定の技で敵を壁や地面に叩きつけることが可能で、その跳ね返りに追撃を入れられる。また、武器に耐久度があり壊れると気絶してしまい、自ら武器を放棄することもできる。

本作は特に優れた点が見られない代わりに操作性は良好で遊びやすいゲームになっている。注意すべきはセガサターンへの移植版で、常に処理落ちしているという、とんでもないもの。もしも家庭用を購入するのであればアッパーバージョンである『水滸演武 風雲再起』がいいだろう。



左が国内版、右が海外版のフライヤー。海外版タイトルは『Outlaws of the Lost Dynasty』である。

シリーズ作品	
水滸演武 風雲再起	SS



男臭いキャラが多い中で扈三娘は紅一点。ちなみに対戦相手の阮小五は外見がカッパでホモキャラというとんでもない設定だ。

水滸演武 風雲再起



SSでのみ発売された続編的作品。『ファイターズヒストリーダイナマイト』からヨンミーと溝口が参戦しており、溝口の究極奥義は『トリオ・ザ・パンチ』のピンク羊を呼び出すものだ。

DATA 水滸演武

メーカー/データイースト
発売日/1995年3月

※…AC版の発売日

定価/――円

対応ハード

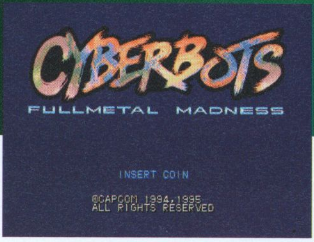
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

PSとSSに移植されており、ゲームアーカイブスで配信も行われている。中古ソフトの値段もかなり安く入手も容易だが移植度は低い。

©1995 DATA EAST CORPORATION

サイバーボッツ FULLMETAL MADNESS



操作は意外に簡単だが CPU戦は難しい



人間対人間が主流の当時の対戦格闘ゲームにおいて、ロボット同士の戦いは非常に新鮮であった。が、結果として本流にはなれなかった。



1人用ではロボットのほかに搭乗キャラの選択があり、各キャラに沿ったストーリーが展開する。これもアーケードゲームとしては珍しい仕様だ。



1994年にカプコンから発売されたベルトスクロールアクション『パワードギア』。本作のロボットの多くは同作からのものである。

『ストII』の呪縛から解放されたカプコンが開発したロボット同士の対戦格闘ゲーム。本作では1レバー6ボタンという伝統の操作系からも脱却しており、ロボットの持つ特徴を活かしたものになっている。そして、そのロボット「ヴァリアント・アーマー」（V.A.）は前年に発売された『パワードギア』からの流用が多い。同作はゲームバランスが悪くヒットには至らなかったが、本作という副産物を生むことになったのである。

ロボットを操作するというと複雑な操作を要求されると思われがちだが、本作の操作は従来の2D対戦格闘ゲームに非常に近い。コマンド入力で必殺技も出せるし、敵と逆方向にレバーを入れればガードもできる。ただ、攻撃はパンチとキックではなく強弱に振り分けられており、ほかにブーストボタンとウェポンボタンが存在する。ブーストは地上ではダッシュのために使用し、空中では機体の制御に使う。空中ダッシュや短時間の浮遊もブーストによって可能だ。ウェポンは各機体に用意されている飛び道具を発射するもので、コマンド入力なしで遠距離攻撃ができるようになっているのだ。



4つのボタンは強弱の攻撃とブースト・ウェポンに振り分けられている。武器攻撃や地上&空中でのダッシュなど、ロボットらしい多彩な操作が魅力だ。

また、本作ではロボットと主人公を別に選択し、ストーリーはその主人公独自のものになっている。対戦格闘ゲームではストーリーが軽視されがちだが、本作はそこまできっちりフォローされているのだ。

しかしながら本作はヒットには恵まれず続編が制作されることはなかった。その理由は色々あると思われるが、やはりロボットを前面に押し出したゲームは万人受けしないのと、CPU戦が難しすぎたこと。そして何よりカプコンの対戦格闘ゲーム同士で客の取り合いになったことが、最大の原因だったのではないだろうか。



中ボスとして登場する悪の権化「プリンセス・デビロット」。その特異なキャラがウケ、『プロジェクト クロスゾーン』などにも出演している。

DATA サイバーボッツ FULLMETAL MADNESS

メーカー/カプコン
発売日/1995年4月

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

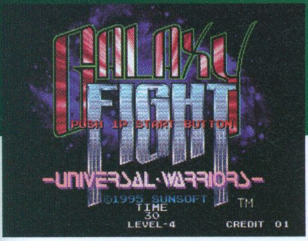
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

SSとPSに移植されている。移植状況は良好でPS版はゲームアーカイブスでも配信中だ。また、家庭用版のみ零豪鬼の使用が可能である。

©CAPCOM 1994,1995 ALL RIGHTS RESERVED

オーソドックスに見えるが実はアクが強い

ギャラクシーファイト -UNIVERSAL・WARRIORS-



ダッシュに始まり ダッシュに終わる



丁寧なゲーム作りに定評のあるサンソフト製だけあり、背景やサウンドの評価は高い。SFの世界観も当時としては異質である。



CPU戦の難易度は高い部類。一部はダッシュを多用してくるので、こういった敵と戦う場合はガードキャンセル等で上手く対処する必要がある。



ネオジオ版で使えるのは8キャラ。PS版ではそれに加えて、ラスボスや隠しボスを含めた4キャラも使用可能となっている。

対戦格闘ゲーム、いわゆる格ゲーの歴史は、1980年代中盤以降に登場した『空手道』や『イー・アル・カンフー』など意外にも古い。ただし、現在のような高度な駆け引きが可能になったのは、1991年に登場した『ストリートファイターII』からである。『ストII』はたちまちのうちに人々を魅了し、空前の格ゲーブームを巻き起こすきっかけとなった。90年代のゲームセンターは格ゲーとともに歩んだといっても過言ではない。『ストII』以後、格ゲーは日進月歩の勢いで進化を続け、アーケード・コンシューマー問わず、さまざまなメーカーから名作・駄作、多種多様な格ゲーが登場した。まさに玉石混淆と言えよう。

本作『ギャラクシーファイト』は、格ゲーブーム真っ只中の1995年にサンソフトから発売された。それまでの格ゲーと最も異なる点は、フィールドが無限であるということ。ステージに端の概念が存在しないのだ。それに伴いダッシュの性能が他のゲームとは一線を画すものとなっている。とにかく早く、しかも必殺技の役割も担っているため、マニアからは「ダッシュゲー」などと揶揄されることも。

ちなみにダッシュ自体には当たり判定が設定されておらず、そのまま相手に突進した場合はすり抜けた上でブレーキがかかる仕組み。また、ダッシュと逆の方向にレバーを2回入れることで緊急停止も可能だ。なお、ダッシュから攻撃をヒットさせた場合は威力が増すため、ダッシュを使った駆け引きが面白いと感じることができれば、どっぷりハマることができるだろう。

加えて本作はガードキャンセルも重要な要素であり、ダッシュと併用することで、他にはないスピード感あふれるバトルを展開できた。また"読み"が重要なゲームなので、対人戦がとにかく熱く、上級者同士の戦いはかなり白熱したものである。





サンドバック型の宇宙生物・ボーナス君。とにかく弱く、万が一負けてもゲームオーバーにはならない。続編『わくわく7』にも登場する。

DATA ギャラクシーファイト -UNIVERSAL・WARRIORS-

メーカー/サン電子
発売日/1995年2月

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

定価/ー円

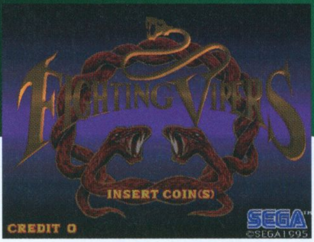
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

NEOGEOのROM版とCD版もあり、バーチャルコンソールの配信はこちら。ゲームアーカイブスの配信はPS移植版である。

©1995 SUNSOFT

3Dキャラならではの方向性を模索

ファイティングバイパーズ



色モノキャラがあまりに多すぎた



同じ3D対戦格闘ゲームながら『バーチャファイター』とは異なった方向性で制作された。ストイックな『バーチャ』に対し本作は非常に派手である。

『ファイティングバイパーズ』は『バーチャファイター』シリーズの次に発売されたセガの3D対戦格闘ゲーム。同じAM2研の開発ではあるが、『バーチャ』とはかなり方向性が異なっている。『バーチャ』がリアルさを追求したガチな作品であるのに対し、本作はゲーム性を重視した遊びを追求した作品。そのためキャラも番長、コスプレ少女やロック歌手など、『バーチャ』の世界には存在できないような遊び心にあふれたものになっている。また、キャラの設定年齢が若いのも特徴で、年齢不詳のサンマン以外のプレイヤーキャラは全て10代である。



各キャラはアーマーを身にまとっており、その耐久度が0になりアーマー破壊技を喰らうと、派手なエフェクトと共にアーマーが飛び散る。

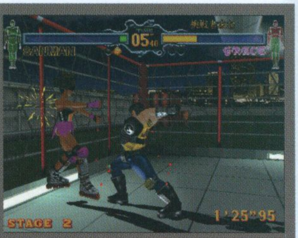
システム面での特徴は全キャラがアーマーをまとっており、それが破壊されると防御力が落ちるというもの。このアーマーをめぐっての攻防が本作のゲーム性の肝になっている。敵の攻撃をガードすればダメージは喰らわないが、アーマーの耐久値が下がってしまう。この仕様のため必然的に本作は攻め重視のプレイが求められる。攻撃的なのは外見だけではないのだ。

しかし、こういった『バーチャ』との別路線がプレイヤーに異端と捉えられたのも事実。どうしても本流である『バーチャ』を超えることはできなかった。そしてこの翌年、セガは本作と同じようなコンセプトである『ラストブロンクス』を発売したが、こちらもやはり本流を越えられず短期間で姿を消した。そして本作の続編もまた同じ運命をたどったのである。



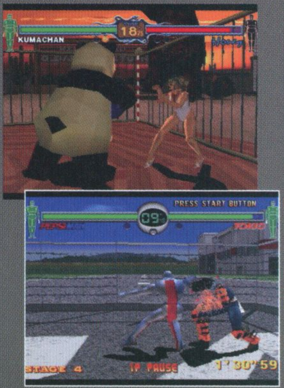
シリーズ作品

ファイティングバイパーズ2	AC・DC



フィールドは金網で囲まれておりリングアウトはない。この金網に敵をぶつけるようにして連続ダメージを与えることも可能だ。

SS版



ラスボスのビックマーラーやクマチャン・ペプシマンのほかコスチューム違いのハニーが使用可能。ビッグマーラー以外は家庭用ではセガサターンのみの特典になっている。

DATA ファイティングバイパーズ

メーカー/セガ
発売日/1995年11月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	515円

PS3の「MODEL2 COLLECTION」としても配信されている(823円)。セガサターン版は中古価格も安く入手しやすい。

©SEGA 1995

鉄拳2



積極的なCS移植で知名度が飛躍的にアップ



永久コンボが発覚したため導入からわずか2ヶ月で新バージョンがリリースされた。家庭用もこのバージョンが基本になっている。



基本的なシステムはそのままにキャラ数やグラフィックが大幅にパワーアップ。シリーズの人気を不動のものとした。



主人公は三島一八から平八に移り、風間準とレイ・ウーロンが追加。ボスキャラもタイムリリースで使用可能になっていった。

『ストリートファイター』シリーズを筆頭に格闘ゲームブームが巻き起こり、それが一過性のものではなく対戦格闘というジャンルを確立させた。そして、このジャンルも2Dから3Dへとシフトし、各社、立体感のある戦いとハイクオリティなビジュアルで勝負する時代に突入していった。

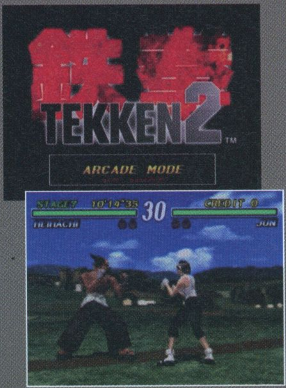
そこでナムコが投入したのが『鉄拳』であったが、当時はまだアーケードで猛威を振るっていたセガの『バーチャファイター』の牙城を崩すには至らず、3D格闘ゲーム黎明期の作品にしては10連コンボを搭載するなど完成度が高かったにも関わらず稼働的に苦戦を強いられた。

しかしその後、作品をPSに移植したことが功を奏し、知名度と評価は急上昇。アーケードでやられた分をコンシューマーで取り返すという結果となった。そしてその勢いを駆り制作されたのが本作『鉄拳2』である。

今作ではデフォルトキャラクターが追加されたほか、稼働時間の経過でボスキャラクターが使用可能になるタイムリリースシステムを正式に導入しただけでなく、主人公を三島平八に据えるという大改革を実行。代わりに三島一八がボスキャラに転向する驚きの交代劇であった。また、シリアス系キャラの体型を整えてリアルさを増すと共に、色モノ系キャラを追加してバラエティー色豊かなラインアップを提供した。

前作と同じく本作も先行してAC版がリリースされ、後にPS版が発売された。AC版は初期Verに新キャラである風間準の永久コンボが発覚してしまい、急遽バランス調整を行ったバージョンアップ版がリリースされるといったアクシデントが起こってしまったが、PS版は修正版をもとに家庭用機ならではのモードを取り入れて、100万本超えの大ヒットを記録した。この作品は後に発売されたPS2の『鉄拳5』にも収録されている。

PS版



AC版（β）から約半年という比較的早いタイミングでPS版が発売された。忠実な移植というよりはAC版をさらに進化させた内容となっており、PSソフトで初のミリオンを達成した。

DATA 鉄拳2

メーカー/ナムコ
発売日/1995年8月

定価/—円

※…AC版の発売

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

PS版の中古価格はかなり安めで入手しやすい。また、PS2の『鉄拳5』にアーケードの完全移植版が収録されている。

©1994 1995 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED

繋ぎ的な役目からシリーズ化の道をたどる

ストリートファイターZERO



完成されたシステムに新たな味付け



『ストリートファイター』と『ストリートファイターII』の間の時代に位置する作品。『ストIII』開発の遅れから急遽制作された経緯を持つ。

『ストII』シリーズは『スパIIX』を持って完結し、次に発売されるのは『ストIII』であると誰もが信じていた。しかし、実際には『ストIII』の開発は難航しており、製品化の見込みは立っていなかったのだ。そして、この時期カプコンはSNKの急激な成長にプレッシャーを感じており、シリーズを長期間中断させるわけにはいかなかった。こういった理由から短期間で『ストII』に連なる作品の開発が求められ、本作が発売されることになったのである。

登場キャラの多くは既存のものが使われ、本作のオリジナルはローズとナッシュのみ。基本的に時間軸は『ストI』と『ストII』の間ということになっているが、正史ではなくパラレルワールドという設定で、そのため後のシリーズでもキャラの加入に対して自由度が高い。システム面では『スパIIX』を踏襲しつつも『ヴァンパイア』の影響が強く、ガードキャンセルであるZEROカウンターや、空中ガードが搭載されている。また、隠し要素が多いのも特徴で、ベガ・豪鬼に加え本作オリジナルのパロディキャラ「ダン」も登場。コマンド入力でリュウ&ケンを使って2対1でベガを倒す「ドラマチックバトル」も楽しめる。



ガード状態をキャンセルして反撃する「ZEROカウンター」や、空中ガードなど『ヴァンパイア』シリーズのシステムを取り入れている。

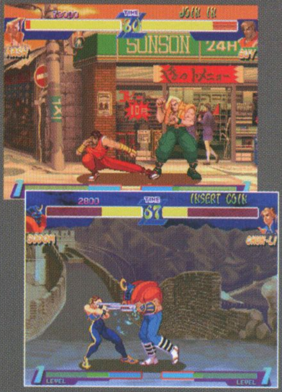
本作は初めから家庭用ハードへの移植を前提に開発されており、プレステとサターンという32ビット機に移植され、こちらもプレイヤーからは好評であった。この予想外の高評価を受けて当初の予定を変更し、本作はシリーズ化されていくことになる。そして『ストIII』の開発が遅れ続ける間、その隙間を埋めるようにヒットを続け、アーケードと家庭用ハード、そして海外への勢力を伸ばし、『ストリートファイター』シリーズの重要な構成要素になっていった。

シリーズ作品

ストリートファイターZERO2	AC･SFC･PS･SS･PS2
ストリートファイターZERO2 ALPHA	AC･PS2
ストリートファイターZERO3	AC･PS･SS･PS2
ストリートファイターZERO3↑	AC･PS2･SS･PSP



ファイナルファイトから参戦



本作は『ストリートファイター '89』こと『ファイナルファイト』と世界観を共有しており、ガイ・ソドムの2キャラが参戦している。その後のシリーズではロレント・コーディーも参戦。

DATA ストリートファイターZERO

メーカー/カプコン
発売日/1995年6月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

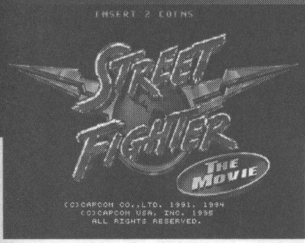
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

GB版はハードの性能上移植度は低い。PS&SS版は完全移植とはいかないまでもプレイするには充分。PS版は配信の利用も可能だ。

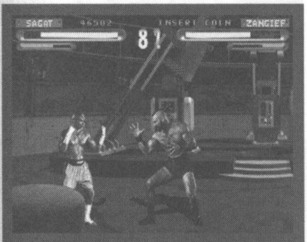
©CAPCOM Co., Ltd. 1995

映画と共に壮大に失敗したシリーズの黒歴史

ストリートファイター ザ・ムービー



日本で売れないことは初めから分かっていた



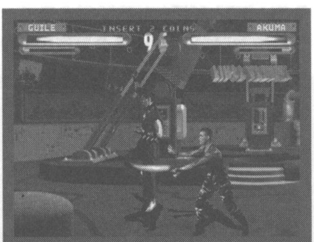
カプコン以外のメーカーが制作した初の『ストリートファイター』。1994年に公開された実写映画のキャラを使用している。

『ストII』というゲームの人気は海外においてもとどまることを知らず、遂には1994年に実写映画化されることになった。主役であるガイル大佐には格闘家でもある「ジャン=クロード・ヴァン・ダム」を起用。その補佐役であるキャミーは歌手としても知られる「カイリー・ミノーグ」が演じている。この映画は日本ではヒットしなかったが、海外では意外に好評で、1000万ドル近い興行収入を得ている。

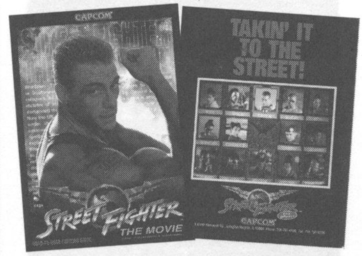
そして、この映画の副産物として、映像を利用した対戦格闘ゲームが制作される。それが本作『ストリートファイター ザ・ムービー』である。この作品は初めてカプコン以外が開発した『ストリートファイター』であり、それを担当したのは前巻で紹介した部位破壊対戦格闘ゲーム『タイムキラーズ』を制作した、インクレディブルテクノロジーズ社である。この試みは海外ではともかく日本では大失敗に終わり、本作はバカゲーとして一部に喜ばれた以外は、シリーズの黒歴史として扱われるようになる。



左はカイリー・ミノーグ演ずるキャミー、右はピーター・トゥイアソソポというハワイ系俳優が演ずるE・本田である。



ジャン=クロード・ヴァン・ダム演ずるガイルは映画の主役だけあって高性能なキャラである。左のAKUMAとは豪鬼のことだ。



失敗の原因は色々あるのだが、どちらかと言えばストイックな格闘ゲームである『ストII』シリーズに比べると本作は派手だが作り込みが浅く、連続技も無駄に繋がりすぎる。しかも、ただでさえ日本では実写のゲームが嫌われる傾向があるのに、本作（映画も）のキャラはあまりに独特で、多くのファンに拒否反応を起こされてしまったのだ。

本作のキャラ達はどうしてもオリジナルのイメージを壊してしまう存在。主役であるガイルはまだしも豪鬼や本田は悪い冗談にしか思えない。しかも、俳優の声を使用した必殺技の発音はあまりに可笑しく失笑を禁じ得ないのだ。この失敗からカプコンは自社開発で実写『ストII』を作り直し、家庭用ハードで『ストリートファイター リアルバトル オン フィルム』を発売している。



RYUは「ライユー」と発音され、香港の俳優が演じている。彼の必殺技名の発音はかなりおかしく、それを聞くだけでもプレイの価値がある。

DATA ストリートファイター ザ・ムービー

メーカー/カプコン
発売日/1995年6月

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価/―円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

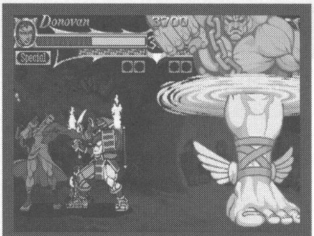
PSとSSで発売された『ストリートファイター リアルバトル オン フィルム』は外見こそそっくりだが、カプコンが作り直した別ゲームである。

©CAPCOM CO.,LTD. 1991, 1994 ©CAPCOM USA, INC. 1995 ALL RIGHTS RESERVED

ヴァンパイア ハンター
Darkstalkers' Revenge



シリーズの人気を決定的にした



主人公であるダークハンター「ドノヴァン」とキョンシーの「レイレイ」が追加され、前作の中ボス「フォボス」と「パイロン」も使用可能になった。



チェーンコンボやガードキャンセルなど前作から搭載されていたシステムを確立し、対戦人口が大幅に増加した。

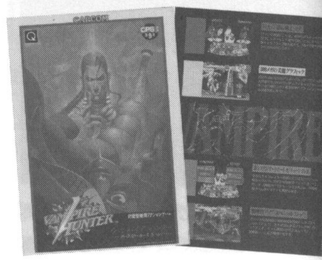


派手な演出には一層磨きがかかり、どちらかと言えば地味な演出が多い『ストII』シリーズとは差別化されていた。

前作『ヴァンパイア』の失敗点を改善し、プレイヤーから受け入れられやすいようにシステムを構築し直した本作『ヴァンパイアハンター』。その結果、『ヴァンパイア』シリーズの人気は高まり、長くファンに愛される存在になったのである。

前作で上手く機能していなかったチェーンコンボとガードキャンセル、この2つが本作からは非常に使いやすくなっている。チェーンコンボはボタンの受付時間が長くなり、弱→強の流れであればパンチからキックへと攻撃方法を変えられるようになった。これにより、弱パンチ→弱キック→中パンチ→中キック→大パンチ→大キックの6コンボが、ボタンを押すだけで繋がるようになったのだ。また、ガードキャンセルは前作では存在を知らないプレイヤーが多くいたため、本作では成功した場合にボーナス点と共にその旨が表示されるようになった。そのうえ、攻撃の無敵時間も長くなり、ガードキャンセル技を出したのに一方的に負けるということがほとんどなくなった。

こういったシステム面の見直しが功を奏し、本作の対戦台は各地で活況を呈するようになっていく。ただ、クセのあるキャラが多いのと操作が難しいこともあって、『ストII』シリーズに比べると本作がマニア向けであるのも確か。さらに続編の『セイバー』では女性キャラが3体も加入し、よりマニア色が強くなっていった。また、本



シリーズはアニメパターンが多すぎるため、2Dに弱いプレステよりもサターン版の方が移植度が高く好評であった。

ヴァンパイアセイバー





キュービー・バレッタ・ジュダ・リリスの4体が加わり、ドノヴァンなど3体のキャラが削除。体力ゲージが1本無くなってもダウン状態で試合が継続するなどスピードアップ化がはかられた。

DATA ヴァンパイア ハンター Darkstalkers' Revenge

メーカー/カプコン
発売日/1995年3月

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

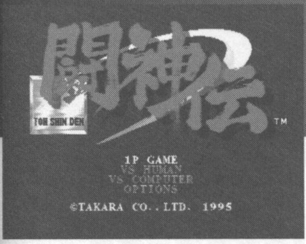
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

PS3とX360で『ハンター』と『セイヴァー』の2つを収録した『ヴァンパイア リザレクション』が発売されており、PS3版は配信もされている。

©CAPCOM CO.,LTD. 1994,1995

闘神伝



ある意味鉄拳までの繋ぎであった


対戦格闘ゲームが不足していた初期のPSにおいてその人気を独占した。3Dではあるがその操作感やシステムは2D寄りである。

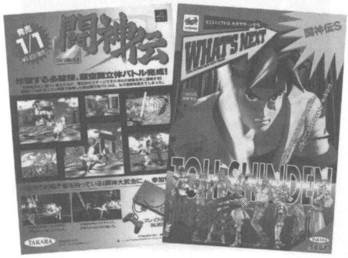
『闘神伝』はタカラから発売された3D対戦格闘ゲーム。プレイステーションが発売されて間もなくの作品であり、本作よりも前に発売された対戦格闘ゲームは58ページで紹介している『ツインゴッデス』のみであった。こういった事情もあって、本作は格ゲーに飢えたプレステユーザーの乾きを癒やす存在であり、セールス的にかなりの成功を収めた。

そのシステムは外見上は3Dでありながら2Dに近いもので、『ストII』などのようにコマンドで飛び道具などの必殺技も出せる。そして、これらの必殺技の一部はコマンド入力なしの1ボタンで発動が可能になっており、このことからも本作が格ゲー初心者を意識していたことが分かる。この目論見は成功し、本作は『バーチャファイター』によって劣勢にまわるはずであったプレステ陣営にとって大きな武器となり、マニア向けのサターン、ライトユーザー向けのプレステという構図が作られた。


一部の必殺技はボタン1つで出せるなど、対戦格闘ゲームに慣れていない新規層を取り込もうとした戦略が見える。

先に本作が2Dに近いシステムだと述べたが、それは操作に関する点であり、本作には3D対戦格闘ゲームとしては先進的な機能も搭載されている。それが奥行きのあるフィールドに縦方向への移動を可能にした、いわゆる軸移動で、本作はこれを初めて搭載したゲームとなっている。

しかし、こうした革新的な機能を持ちながらも本作の対戦は底が浅く、そのシリーズ人気は急速に落ち込んでいく。そもそも『鉄拳』シリーズが発売された時点で本作の役割は終わっていたのかもしれない。



シリーズ作品	
闘神伝2	AC・PS
熱闘闘神伝	GB
闘神伝2プラス	PS
にとうしんでん	PS
闘神伝URA	SS
闘神伝3	PS
闘神伝 昴	PS
闘真伝	Wii

闘神伝2




同年末に発売され、シリーズで唯一アーケードゲーム化もされた。システム面では大きな変化がないが、操作感などはより洗練されたものになっている。

DATA 闘神伝

メーカー/タカラ
発売日/1995年1月1日

対応ハード: AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / **SS セガサターン** / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

SS版のタイトルは『闘神伝S』でキャラが2名追加されている。中古ソフトの流通数は多く入手は容易で価格も非常に安い。

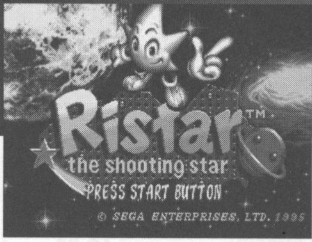
※…PS版の発売日・PS版の定価

©TAKARA CO.,LTD. 1995 ©TAKARA CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. ©TAMSOFT 1996

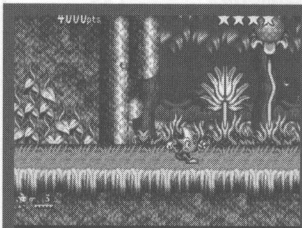
ソニックチームによって制作されたサイドビューアクション

リスター

ザ・シューティングスター



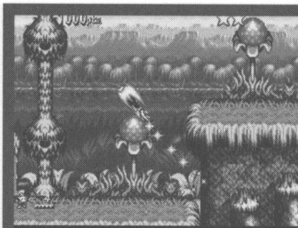
マイナー作品ながら高いクオリティを持つ



流れ星の子供リスターが主人公のサイドビューアクション。『ソニック』の生みの親である中裕司氏がプロデュースした作品だ。

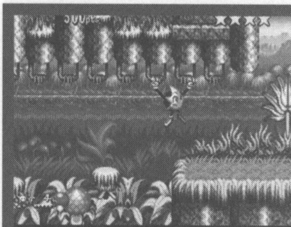
『リスター ザ・シューティングスター』はセガのソニックチームによって制作されたアクションゲーム。その中心となったのは『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』や『ファンタシースターオンライン』などで有名な中裕司氏である。それ故に本作も外見は『ソニック』に酷似した部分があり、特にラウンド開始時の表示などはそっくりである。

しかし、わざわざ異なる主人公で同じゲームが作られるわけもなく、本作のゲーム性やシステムは独自のものとなっている。そのため、同じチームの作品とは言え『ソニック』のファンが必ずしも本作を気に入るわけではなく、その逆もまた然りである。『ソニック』の幻影に囚われ先入観を持って本作に挑むのはやめておいた方がいいだろう。

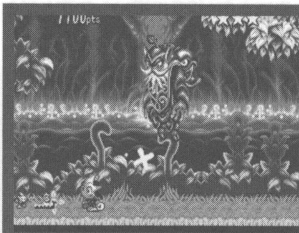


『ソニック』ばりの高速アクションももちろん搭載。シューティングスターの名に恥じないスピードでプレイヤーを魅了する。

本作の最大の特徴は主人公リスターの「つかむ」というアクションだろう。フィールドの穴に手を伸ばしてアイテムを探すなどの動作は本作ならでは。様々なものにつかまることで、フィールドを自由に移動できる。初めは行けないと思った場所にも、「つかみ」を駆使すれば行けるようになるのだ。こういったアクションから本作は『ソニック』に比べてゆったりとした進行であり、流れ星らしい姿を見せるのは特定の場所においてのみである。しかし、その分フィールド上のギミックは非常に凝っており、難易度は高いものの良質なアクションを堪能できる。



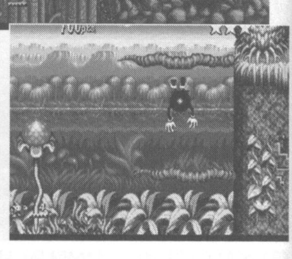
本作で特徴的なのが「つかむ」というアクション。敵をつかんで頭突きで倒したり、つかまったりなど様々な行動が可能だ。



難易度は高め。その代わりにパスワード入力で無限コンティニュー・ステージセレクト・無敵などが使えるようになっている。

ハード末期の作品ということもあって出荷本数は少なくマイナーではあるが、まさしく名作と称するのがふさわしい本作。アクションゲームファンなら必ず満足できる逸品である。





DATA リスター ザ・シューティングスター

メーカー/セガ
発売日/1995年2月17日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ゲームギア版が同時発売されている。ハード末期の作品故に出荷本数が少なく、中古ソフトはプレミア価格で取引されている。

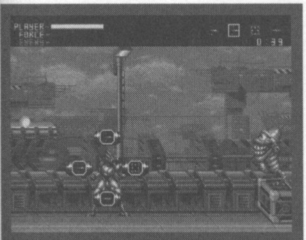
※…MD版の発売日・MD版の定価

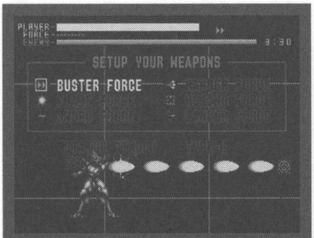
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

エイリアンソルジャー

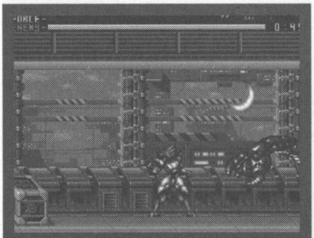


ボス戦を主眼に置いたハードなアクションSTG


エイリアンの題名に相応しい奇怪な生物が登場する独特の世界観が印象的。加えてハードなアクションシューティングである。



『ガンスター』同様にゲーム開始時に武器のセッティングを行う。適当にチョイスすると後悔必至なので注意。

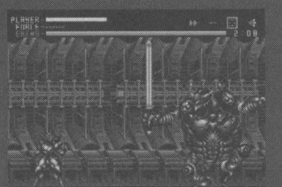

ボスまでの道のりが短いステージ構成とはいえ、まったく油断はできない。如何にダメージを受けずに突破するかが肝心でもある。

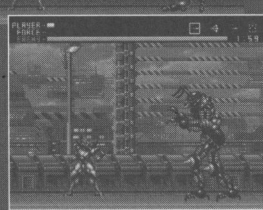
第5世代のハードが既に登場していた1995年。セガも現行機種であったメガドライブに代わる次世代機、セガサターンを市場に投入。そのため末期に近づいたMDのタイトル数もだいぶ少なくなっていた。MDのソフトはマニアックな作品が多いのとシェアの関係で、流通本数がもともと少ない傾向にあった。このような理由から、後年再発掘されるとプレミア価格がつきやすいのだが、本作『エイリアンソルジャー』は前述の理由がすべて当てはまり、非常に希少価値が高いコアなアクションシューティングであった。

開発は『ガンスター・ヒーローズ』と同じトレジャーで、ゲーム開始前にタイプを選択し多彩な武器を切り替えて戦っていく様子など、共通する点がいくつか見られる。しかし、明るいタッチの『ガンスター』と異なるのはその世界観。エイリアンと題しているように不気味でグロテスクなデザインの生物が続々と登場する。それらを鋼鉄の翼とワシの頭を持つ亜人の主人公が次々と殲滅していく。端的に説明すると親友を殺された主人公が復讐のため秘密結社と戦うという設定なのだが、実は開発時間が足りなかったようで、テキストでプロローグが語られる以外にゲーム中でストーリーが流れる機会が設けられていない。他にも開発を途中で断念せざるを得なかったと思われる点が散見される。

ただし、ゲームのコンセプトとしてはステージの道中が短く、ボス戦に比重を置いている…というものなので、ストーリー背景を知らなくても十二分に楽しめる。ややクセのある操作を含めて難易度は高く、デフォルト難易度のSUPERHARDではコンティニューが3回までという鬼仕様であるため、全25ステージをクリアするのは至難の業である。しかし、それこそがコアなゲーマーの多かったメガドライブユーザーへの挑戦状であり、タイトル画面にもそれが記されている。

凶悪なボス達




ボスを次々に撃破していくゲームだが、当然一筋縄ではいかず、ある種覚えゲーとなっている。体力満タンが条件の一撃必殺0移動爆装をいかに決められるかがポイントだ。

DATA エイリアンソルジャー

メーカー/セガ
発売日/1995年2月24日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルのMD版はプレミア価格。PS2版は『ガンスターヒーローズ トレジャーボックス』に収録されているが、こちらも定価以上で取引されている。

対応ハード

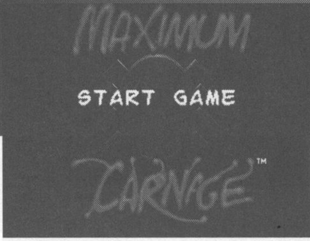
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…MD版の発売日・MD版の定価

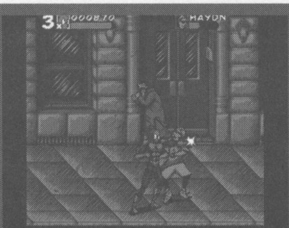
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

メガドライブを代表するプレミアソフト

マキシマムカーネイジ



海外版との差はパッケージとマニュアル

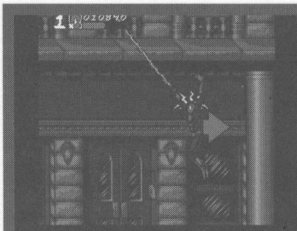


スパイダーマンが主人公のベルトスクロールアクション。希少価値だけではなく実際に遊んでも面白い作品だ。

メガドライブというハードはマニア受けが非常に良く、熱狂的なファンも存在している。そして、そのファンの中には全メガドライブソフトを収集しようというものも当然出てくる。メガドライブはファミコンなどと異なりソフトの本数自体は少なく、その全てを入手するのはあまり難しくないように思える。しかし、それは大いなる間違いで、メガドライブには多くのプレミアソフトが存在しており、収集家の前に立ちはだかる壁になっているのだ。

そんなプレミアソフトの中でも入手が難しいのが、メガドライブ末期にアクレイムジャパンから発売されたソフトの数々であり、特に本作『マキシマムカーネイジ』はメガドライブの中で最も高額なソフトとして知られている。その値段は完品であれば5万円以上は確実。美品であれば10万円に手が届きそうな価格である。ただ、この価格も安定しているものではなく、業者や個人によってかなりの差が存在する。何しろ流通量が少なすぎるせいもあって、一定の相場が構築されないのである。ただし、これほど高価なのは日本版のみであり、海外版は特にプレミア的な価値はない。

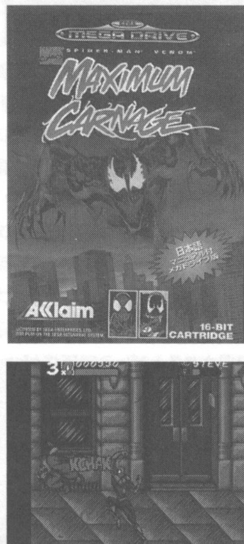
この手のプレミアソフトには数が少ないだけでゲーム性はイマイチなものが多いが、本作は実際にプレイしてもかなりの面白さを持つ。ジャンルとしてはベルトスクロールアクションに属し、スパイダーマンの特徴が上手く活かされている。ただ、その値段ほどの面白さかと言われればそうではなく、やはり本作は収集マニア向けの作品だと言っていいだろう。



スパイダーマンから射出されるクモの糸を使ってぶら下がったり、糸を固めて盾にするなどのアクションも可能だ。



アメコミ調のデモは非常に格好いい。いかにも当時の洋ゲーらしい雰囲気のゲームであり、ファンにはたまらないものがある。



出荷本数は極端に少ない。もしも安く売られているのを見かけたら即座に購入するべき。ただし、完品でなければ価値はかなり落ちてしまう。





DATA マキシマムカーネイジ

メーカー/アクレイムジャパン
発売日/1995年5月26日

定価/7800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

5万円以下で売られていることはまずないだろう。海外版はそれなりの値段だが、日本版MDでプレイする場合はメガキーが必要である。

©1994 LJN LTD.

漫画の世界がそのままゲームになった

コミックスゾーン



漫画の世界というアイデアが素晴らしい


漫画家であるターナーはある日、自分が描いたモータスというミュータントによって漫画の世界に閉じこめられてしまう。

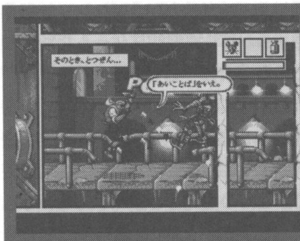
左のページでも述べた通りメガドライブには数多くのプレミアソフトが存在するのだが、特にその比率が高いのが1995年に発売されたゲームである。本作もまた1995年に発売され、その出荷本数の少なさから希少価値が高くなり、一般ではあり得ないほどの高額で取引されるようになった。ただ、『マキシマムカーネイジ』と比べると本作はPS2やGC版もあり、バーチャルコンソールの配信であればわずか617円で遊べる。どうしてもソフトを集めなければいけないというマニア以外は、無理してまでメガドライブ版



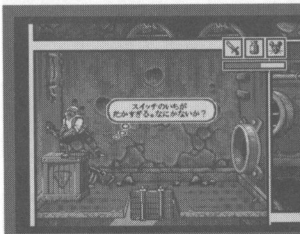
漫画のコマ割りを上手くいかした演出が特徴的。どちらの方向に進むかプレイヤーが選択する場面も多い。

を購入する必要はない。

本作の舞台となっているのは漫画の中の世界。主人公のターナーは自分が描いた悪役キャラによって漫画の世界に引きずり込まれ、そこから脱出するために戦っていくことになる。この設定を活かした演出が本作の持ち味で、コマからコマへの移動や漫画の外から伸びてきた手によって新たに描かれたキャラとの戦いなど、おもわ



アクション部分よりも謎解き面で詰まることが多いかもしれない。ただし、わずか3面でエンディングのため、解法さえ分かればクリアは早い。



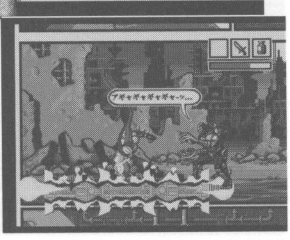
仕掛けられたトラップを解除したりなど謎解き要素も豊富。ペットのネズミであるロードキルをうまく使えば隠しアイテムも入手できる。

ずニヤリとさせられるようなギミックが豊富に存在する。

また、戦闘自体はボタン連打で連続技が出る簡単なものだが、フィールドを進んで行くにはアイテムを入手し、必要な場面でそれを使っていく必要がある。どちらかと言えばアクションよりも謎解きの比率が高いゲームだ。そのため難易度は高めだが、ステージ自体は3つしかないためクリアまでにかかる時間は短い。

アクレイムジャパンのプレミアソフトと比較して本作は遊びやすい環境にある。内容的にも面白いゲームであるため、是非遊んでみてほしい。





DATA コミックスゾーン

メーカー/セガ
発売日/1995年9月1日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	**MD メガドライブ**	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	**GC ゲームキューブ**	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価/7800円

ダウンロード販売

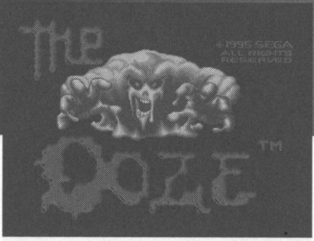
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

次ページの『ジ・ウーズ』と共にPS2とGCの『ソニック メガコレクション』の隠しゲームとして収録されている。メガドライブ版は非常に高価だ。

©1995 SEGA

あまりにぶっ飛んだパッケージが特徴的

ジ・ウーズ

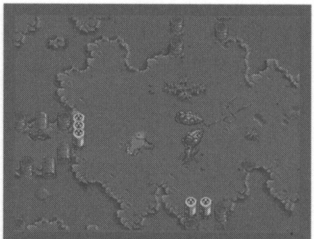


パッケージがあれば ソフトは不要？



スライム状の姿になってしまった研究者が主人公。自らの体を伸ばしたり、自身の一部を飛ばすことで敵を攻撃する。

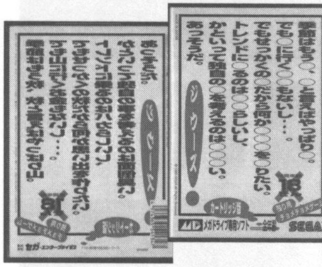
ここまで紹介してきたメガドライブのプレミアソフト。その中でも一際異彩を放つのが本作『ジ・ウーズ』である。その最大の特徴はあまりに異常なパッケージで、それは見る者がおのれの目を疑うほど。白地に伏せ字ありでゲームとは関係のない文章が載っているのみなのだ。ゲームの売りや紹介文、画面写真などは一切なしで、ゲームを売ろうという意欲が全く見えない。また、なぜか「推奨年齢18きん」の文字に×がついていたり、「独り用チョメチョメゲーム」などという謎の記述もある。そして、パッケージの裏面は



ダメージを受けると体はどんどん小さくなり、体の大きさがヒットポイントになっている。また、顔の部分に攻撃を受けると即死してしまう。

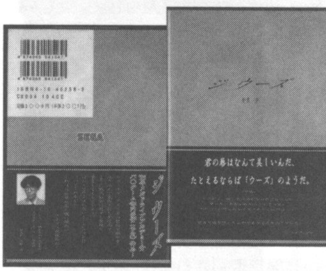
表面を左右反転したものになっているのである。いくら何でもこれはヤリすぎかと思うが、このパッケージで正式にセガから発売されているのだ。

ゲーム自体は一風変わったアクションゲームであり、スライム風の体になった主人公が元に戻るために研究所を目指すというもの。液状の体が体力をあらわすことにもなっており、体力が増えるほど体が大きくなって攻撃を受けやすくなるというジレンマがある。何やらかなり独創的なゲームだが、もともと本作は海外版のメガドライブ（ジェネシス）で発売されていたのを移植したもの。あまり日本人向けの内容ではない。そもそも本作発売時にはセガの主力はサターンになっており、既にメガドライブの市場はあまりに小さくなっていて、セガもほとんど力をいれてはいなかった。

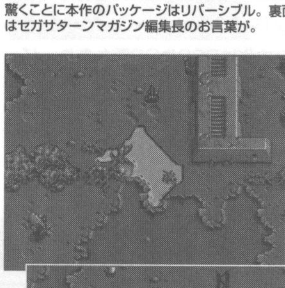


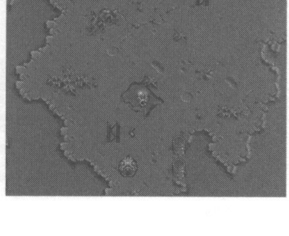
これが伝説のパッケージ。ハード末期で出荷本数が少ないとはいえ、あまりに大胆である。

そういった理由があったからこそ本作のパッケージがセガのチェックをすり抜けたのであろうし、セガとしては本作が売れようと売れまいと、どうでもよかったのではなかろうか。



驚くことに本作のパッケージはリバーシブル。裏面にはセガサターンマガジン編集長のお言葉が。





DATA ジ・ウーズ

メーカー/セガ
発売日/1995年9月22日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / **MD メガドライブ** / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

本作もまた数多いメガドライブのプレミアソフトの1つである。そして、これまた海外版の方が安価であるが、このパッケージは日本版のみのものである。

©1995 SEGA ALL RIGHTS RESERVED

狙って作られたバカゲーだがアクション部分の作り込みが甘い



姐

あまりに簡単で初見でクリアが可能



レディース同士の抗争をテーマにしたベルトスクロールアクション。システム面では特に目新しい部分はない。

漢字一文字のゲームタイトルが目立つ本作は『姐』と書いて「あねさん」と読む。その中身はレディースの対立を題材としたベルトスクロールアクションである。本作はPCエンジン用のゲームとして発売されており、32ビットの次世代機がしのぎを削っていた時代に、8ビット機が未だ現役だったのには驚く。ちなみにPCエンジン最後のソフト『デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2』は1999年の発売であり、名作RPG『リンダキューブ』も本作の後に発売されている。これはPCエンジンの後継機であるPC-FXの普及が

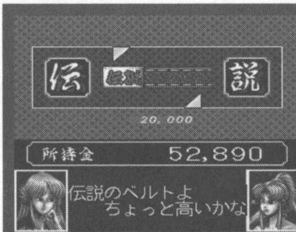


各ステージには中ボスが存在し、勝てば仲間となり次のステージからプレイヤーキャラとして使用可能になる。

全然伸びなかったのと、PCエンジンがCD-ROMという次世代機と同じ媒体を採用していたからのことで、ハードの先進性がその寿命を延ばしたのだ。

本作はいわば狙って作られたバカゲーで、およそゲームの題材にふさわしくないものが使われている。暴走族、しかもレディースを扱ったゲームというのは後にも先にも本作だけではなかろうか。ただ、その題材を活かしている部分は少なく、見た目が奇異なだけでゲームとしてはオーソドックスな作り。一応、アイテムを購入してパワーアップしたり、倒したボスキャラを仲間にして使用可能になるなどの工夫はあるが、それはあまりレディースとは関係がないだろう。

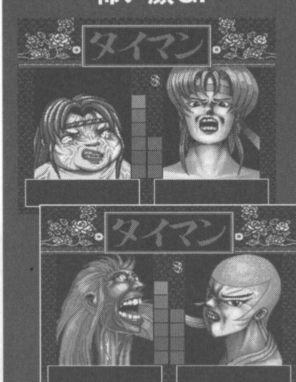
そして本作を有名にした要素がミニゲーム「怖い顔GP」である。これがユーズドゲームズなどに取り上げられ、



自室では通信販売でアイテムの購入が可能。キャラのパワーアップはここで行うが、中にはマイナス効果のアイテムもある。

本作は一躍有名になったのだ。しかし、このミニゲームは単純にボタンを連打するだけのものであり、これを目的に本作を購入したのであれば少々的外れであるのは間違いない。写真ではかなりのインパクトを持つが実際にプレイすると特段面白いものではない。また、ゲーム本編も簡単すぎて拍子抜けするものなのだ。もしも購入を考えている方がいたならば、決して安いソフトではないため、今一度考え直した方がいいかもしれない。

怖い顔GP



本作に搭載されたミニゲームで自室に戻った時にプレイ可能。どちらがより怖い顔をするかを競うといった内容のゲームだが、実際には単なるボタン連打合戦である。

DATA 姐

メーカー/NECアベニュー
発売日/1995年2月24日

定価/7800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

移植や配信は実現しておらず、中古ソフトの価格も高めである。正直なところゲームとしての面白さはそれほどではなく、値段相応の価値はない。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

©1995 NECAvenue. Ltd.

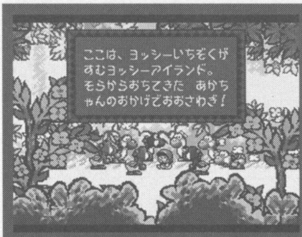
マリオブラザーズとの出会いを描いた

スーパーマリオ ヨッシーアイランド



シリーズ作品	
ヨッシーアイランドDS	DS
ヨッシーNewアイランド	3DS

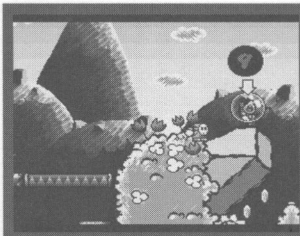
ベビーマリオを護衛するのが役目



マリオ&ルイージとヨッシーの関係が明らかになった作品。マリオを連れて離ればなれになってしまった弟を探すのがヨッシーの目標。

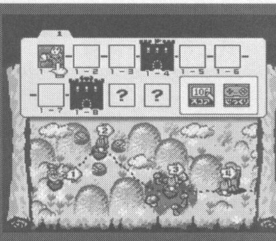
本名T.Yoshisaur Munchakoopas(T.ヨシザウルス・ムンチャクッパス)。通称ヨッシーは、『スーパーマリオワールド』で初登場して以来、関連作品に多数登場するようになった。マリオの相棒という立場から脇役としてサポートすることが多いヨッシーだが、1995年に発売された本作『スーパーマリオ ヨッシーアイランド』では初の主役を務めている（本作以前にヨッシーのたまごなど、パズルゲームで冠名がついた作品はある）。

欧米版におけるタイトルが『Super Mario World 2：Yoshi's Island』となっているように、本作はゲーム内容は異なれど『スーパーマリオ』シリーズに関連するストーリーとなっており、マリオ兄弟の赤ちゃん時代を描いた作品となっている。ストーリーもなかなか面白く、カメックの占いによりマリオ兄弟が将来カメ一族の脅威となることが判明したため、コウノトリで運ばれている兄弟を襲いルイージを奪ってしまう。なんとか難を逃れたマリオはヨッシーアイランドに着地し、ヨッシーはマリオが指さす方向を頼りにルイージを救い両親の元に届ける…というさらわれ以外はいつもと違う展開であるのが興味深い。要するに時間軸は『スーパーマリオブラザーズ』の前日譚にあたるわけである。



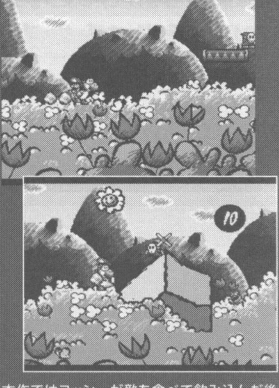
従来シリーズのように敵への接触一発でアウトではなく、カウント以内に連れ去られたマリオを救出できないとミスとなる。

ゲームの世界観も従来と異なり、児童文学的というか、メルヘンチックな絵本の中にいるようなタッチが特徴的である。ヨッシーのアクションとしては捕食した敵をタマゴに変えて投げる、ふんばりジャンプといったものがあり、特定のステージでは変身することも可能になっている。そう難しい操作ではないが、親切設計でチュートリアルもついているため、ゲームが苦手な人でも楽しめるようになっている。



ステージ（ワールド）は旧式スタイルを採用しており、元祖『スーパーマリオ』と同じくステージの進む順番が決まっている。

捕食アクション



本作ではヨッシーが敵を食べて飲み込んだ後、タマゴに転化させそれを投げて攻撃ができる。タマゴは最大6個までストックできるが、すべての敵を飲み込めるわけではない。

DATA スーパーマリオ ヨッシーアイランド

メーカー/任天堂
発売日/1995年8月5日

定価/9800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	702円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

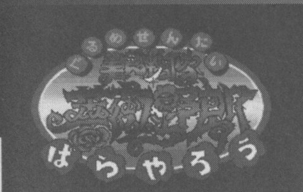
中古ソフトの入手は容易い。GBA版のタイトルは『スーパーマリオアドバンス3』でWii Uのバーチャルコンソールで配信されている。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

©1995 Nintendo

ベルトスクロールを別の意味で進化させた

美食戦隊薔薇野郎

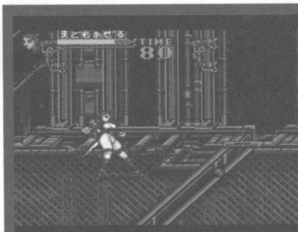


©1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc.
©1995 Winds

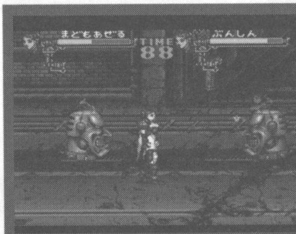
バカゲーここに極まれり



タイプの異なる3名からプレイキャラを選択。能力的にはパワー・バランス・スピードタイプに分かれている。



ステージ進行中は敵を倒すと食べ物を落とすが、これを取っただけでは少ししか体力が回復しない。食材が真価を発揮するのはボス戦後だ。



とにかく敵のアナーキーさが際立っているうえ、プレイヤーキャラも砂時計で分身するのだが、好き勝手に動き回るというカオスぶり。

『美食戦隊薔薇野郎』はヴァージンインタラクティブエンターテインメントが発売したベルトスクロールアクションゲーム。タイトルは「びしょくせんたい」ではなく「ぐるめせんたい」と読む。異色のバカゲーシューティングとして名を馳せる『超兄貴』を制作したWINDSが開発を担当した。

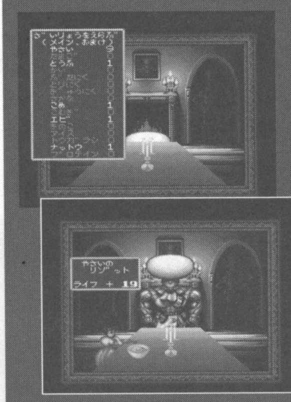
従って本作もそういったジャンルのゲームであるわけだが、ソフトに付属されたアンケートの購入のきっかけの欄で一番目に載っているのが「間違えた」であることからして、相当に狙ってきている1本であった。

当然、本編も荒唐無稽でカッ飛ばしている。前述のようにゲーム内容はベルトスクロールアクションなのだが、登場キャラがとにかく一筋縄にはいかないものばかり。踏むと一撃で死ぬコサックダンスを踊る小人など敵も相当にキテるのだが、主人公の3人もかなりイカれている。外見の濃さもさることながら、ゲーム進行上一切意味のないポージングという無駄なアクションが割り振られているなど（爆発ポージングという技もあるがノーダメージ）、とにかく無駄な部分ばかりに力が入れられているのだ。。

こういったノリが苦手な方は既に軽い目眩に襲われているかもしれないが、オプション画面を開いてみるとそのやる気のなさにさらなる衝撃を受け、さらに難易度設定に目を向けてみると、ヌルい・ふつう・アツい…。ステージセレクトなどの気が利いた裏技があるかと思えば、何故か敵を操作できるコマンドが存在し、使ってみるとまともに操作できない等々…これはもうSFC屈指のバカゲーであろう。

一方、システムの独自性も光る点で、食事によるライフ回復では不味い料理を作ると体力が減るなど馬鹿馬鹿しさ全開。残機制ではなく1機死んだらゲームオーバーの潔さも見どころである。また、アツい以外は難易度もさほど高くない。

ディナータイム



ステージボスを倒した後はディナータイムに突入し、入手した食材を組み合わせることでライフの回復量が変わる。その際、キャラの好物を考慮しなければならない。

DATA 美食戦隊薔薇野郎

メーカー/ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
発売日/1995年9月29日

定価/9800円

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	702円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

もともとの出荷本数が少ないことに加え、バカゲーとして人気が高まったため中古価格は非常に高く、入手もやや難しい。

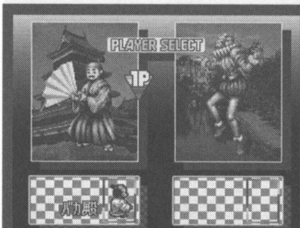
©1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©1995 Winds

和洋二大バカが破壊の限りを尽くす

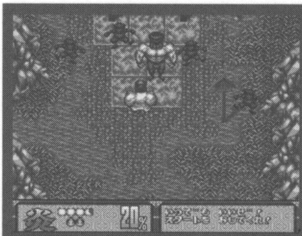
でアえ殿様あっぱれ一番



世界を股に掛け バカが炸裂



プレイヤーキャラクターはバカ殿かバカ王子から選べる。大差はないが使いやすいのはバカ殿の方か。



形式はトップビューの多方向スクロール。キャラ選択後は属性の異なる従者を決める。あとは悪者を成敗するのみ。



どちらを選んでも偉大な父親が亡くなるという展開に。ゲームではあの世から絶大なパワーを送ってくれる。

名作が出たかと思えば迷作も数多く存在する。特に第3～4世代ハードの作品はそういった傾向が強く、しかしその安定感のなさが逆に魅力にもなっていた。気になる特徴的なタイトル名にドキドキしながらついパッケージに手を伸ばしてしまう…。昔のサンソフト（電子）といえばそんな印象である。

表題『でアえ殿様あっぱれ一番』も、百戦錬磨のゲーマー達の心をザワつかせる1本だ。『いっき』や『東海道五十三次』の時代モノを世に送り出した同社故にタイトルから察するに本作も「和」を連想させる作品であることは容易に想像が付くが、中身はその筋の人間にはたまらないバカゲーに仕上げられていた。

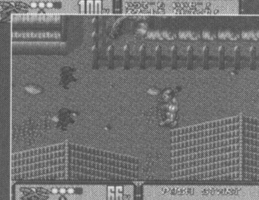
時代モノといっても実際にはバカ殿かバカ王子を選択し、多国籍なステージや宇宙を舞台に両者が大暴れするので100%和風テイストとは異なるが、電源を入れてまず耳にする「あっぱれ ボンジュール ボンジュール」という歌詞のBGMの前にそんなことはどうでもよくなり、これから足を踏み入れるディープな世界に期待してしまうだろう。

前出の『美食戦隊薔薇野郎』と同じく、本作もやたらにキャラが濃い。敵は徳川Yeah康や織田ノーブナガといった歴史パロディで攻めてくるのかと思えば、ステージが世界編になるとアブナイ狂人が次々と登場する。そして何故かバカゲーといえばこれという規則でもあるのか、本作もマッチョをウリにしており、やはりポージングが備わっているのだ。

ただし、本作においてはトノサマグレートというポイントが一定数貯まると、ポージングボタンでプレイヤーキャラがムキムキの破壊王と呼ぶに相応しい形態に変身。ポイントがなくなるまで途轍もない力を発揮し続けるという機能があるため、攻略の上でも目玉であったりするのだ。

トノサマグレート





ポイントが50%以上溜まっている状態でポージングを行うと父親の霊が降りてきてマッチョなバリキモードに変身。凄まじい攻撃力はラスボスさえも瞬殺できる。

DATA でアえ殿様あっぱれ一番

メーカー/サンソフト
発売日/1995年3月31日

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	**SFC スーパーファミコン**	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

本作もまたバカゲー人気で中古ソフトの値段が高騰している。中古ショップでも在庫のない店が多く、入手はやや難しい。

©1995 SUNSOFT

TVゲーム偉人伝 VOL 3

SNKプレイモア
中村製作
SUPER MARIO BROS.
カプコン
太東貿易
SNK
STREET FIGHTER II
任天堂骨牌
任天堂
KING OF FIGHTERS
レジャック
コナミ
PACMAN
BUBBLE BOBBLE
タイトー
ナムコ

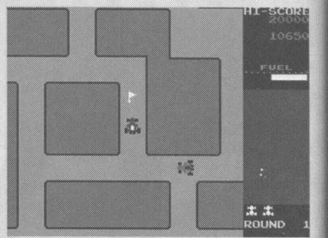
TVゲーム偉人伝

中村雅哉

生誕
1925年12月24日　満89歳
東京都

功績
ナムコ創業者





テレビゲーム業界の生ける伝説

ナムコの創業者である中村雅哉氏は東京神田の生まれ。1948年に国立横浜工業専門学校（現横浜国立大学）を卒業し、家業を継ぐことになった。当時は戦後まもなく、日本人が復興に立ち上がろうとしていた時代。中村は人々を楽しませる、夢のあるものを作りたいと常々考えていたという。もともと中村家は祖父の代から続く鉄砲鍛冶であったが、戦後は空気銃の修理や販売を行っていた。しかし、銃に対する規制は徐々に強まり始め、イメージの悪い銃の取り扱いに嫌気がさし、父との対立の末、中村は独立し中村製作所を設立したのである。

手始めに中村は電動の木馬を修理し、デパートの屋上へ置かせてもらう。これをきっかけに遊具の販売事業を展開し、社長への直談判の末に三越本店屋上に「ロードウェイライド」という遊園施設を設置。1965年には自社開発のエレメカ『ペリスコープ』の販売も始めた。

当時は娯楽産業への評価が低く、銀行からの融資も難しかった中で、中村はアメリカで発展しつつあったテレビゲーム産業への参入を決意。アタリ製品の輸入・販売を手がかりにナムコオリジナルの作品『ジービー』の開発までこぎ着ける。その後は『ギャラクシアン』のヒットを契機に『パックマン』『ゼビウス』などの大ヒット作を次々と世に送り出し、ナムコは世界にその名を轟かせた。

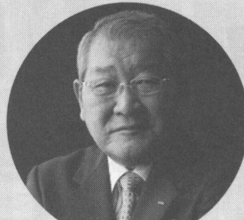
中村は現在もバンダイナムコホールディングス最高顧問として健在。ゲーム業界の行く末を見守っている。

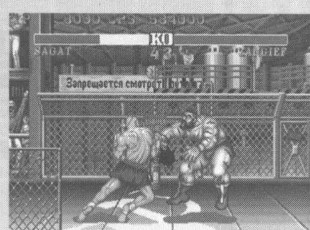
TVゲーム偉人伝

辻本憲三

生誕
1940年12月15日　満74歳
奈良県橿原市

功績
アイレム創業者
カプコン創業者





不屈の意志でいくつもの成功を生み出した

辻本憲三氏は奈良県に生まれ、中学を出ると地元の会社に就職。その後定時制高校を卒業し、伯父の食品問屋に再就職してその事業を譲ってもらい独立したが失敗し多額の借金を背負ってしまう。しかし、それであきらめることはせず大阪で新たに菓子店を創業し、綿菓子製造機の販売のため駄菓子屋をまわっている時に、店頭に設置する娯楽機器の販売を思いつく。

その後、辻本は1969年に娯楽機器販売会社であるアイ・ピー・エム商会（IPM）を創業しその社長となり、フリッパーなどゲーム機の販売を始める。そして、テレビゲーム産業にも進出し『テーブルブロック』などで成功を収めた後、タイトーからライセンスを得て「インベーダーゲーム」の発売を手がけ社名をアイレムに変更。しかし、インベーダーブームが急速に冷え込んだことからアイレムは多くの在庫を抱えてしまう。そのためアイレムは提携関係であったナナオの子会社となり辻本は会長に退いた。

しかし、辻本はここでもあきらめず、新たにカプコン※を設立する。ナナオはこの新会社設立を問題としたため、辻本はアイレムを去り、カプコンの社長に就任することになった。カプコンは1984年に初の自社開発ゲーム『バルガス』を発売。その後の躍進は語るまでもないだろう。

辻本は近年ではカプコンが事業に失敗し持てあました土地を私財で購入。そこで始めたワイナリーが大成功を収め、そのワインは「ナパの奇跡」とも呼ばれている。

※アイアールエム・サンビ・カプコンと社名が変わり、会社の合併も行われている。

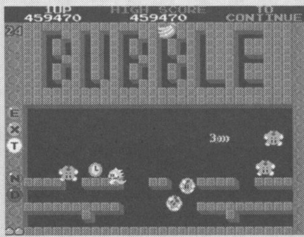
TVゲーム偉人伝

ミハエル・コーガン

生誕
1920年1月　満64歳没
ウクライナ オデッサ

功績
タイトー創業者





日本の文化にも通じ会社を急成長させる

ミハエル・コーガン氏はウクライナ生まれのユダヤ人で、迫害を逃れるために1932年に満州へ移り住み39年に来日している。戦前は翻訳を手伝ったり工場で働いたりし、戦時中には上海で毛織物の貿易を始め、戦後は日本に戻り個人輸入会社の太東洋行を立ち上げる。その後ミハエルは空手道場で知り合った中西昭雄と共に太東貿易を設立し、ウォッカの醸造とピーナッツベンダーの設置を主な事業とした。いわばナッツの小さな自動販売機であるが、これが成功し次にはジュークボックスの販売を手がけることになる。こうして徐々に娯楽産業に参入していった太東貿易は、風営七号遊技機のスロットマシーンを開発し、これは現在のパチスロ機の先駆けとなっている。

1972年には社名をタイトーに変更し翌年には早くもテレビゲーム業界にも参入。タイトーが発売した『エレポン』はセガの『ポントロン』と共に日本初のテレビゲームだと言われている。そして、1978年には世界的大ヒットゲーム『スペースインベーダー』を発売。日本で初めてテレビゲームが社会現象となった。

ミハエルはとにかく活動的な人物で、仕事が趣味というような人物であった。そのため、睡眠時間を削ってでも事業拡大につとめていた。しかし、それが徒となったのか彼は1984年にアメリカで心臓病の治療のため入院していた病院で急死。彼がもう少し長生きしていればタイトーの未来は変わっていたかもしれない。

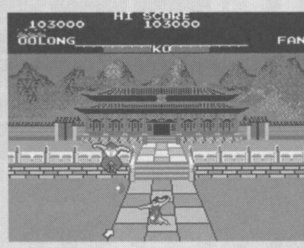
TVゲーム偉人伝

上月景正

生誕
1940年11月12日　満74歳
京都府

功績
コナミ創業者





下請けメーカーから大手へと成長

コナミの社名の由来は創業者3名の頭文字をとったもので、上月景正氏はその1人である。上月（こうづき）は関西大学を卒業し、日本コロンビアに就職。そこで知り合った宮迫龍雄とその友人である仲間良信と共に独立しコナミ工業を設立し、ジュークボックスの修理販売とレコードの供給を事業とした。その後コナミはゲーミング機（ギャンブル目的のゲーム機）の製造をを行うが、不健全な業界の先行きに不安を覚え、アミューズメント業界へ進出していくことになる。

当時、名古屋と神戸の業者が共同でゲーム機の販売メーカー「レジャック」を設立したため、コナミはその下請けとしてゲームを開発していくことになった。この頃のヒット作としてはエレメカの『ピカデリーサーカス』があり、これにはゲーミング機制作の経験が役立っている。その後テレビゲームの制作に取り組み、他メーカー同様に「ブロック崩し」と「インベーダーゲーム」で実績を作り、『スペースシップ』を独自開発。これらをレジャックから発売していたが、1979年にはコナミがレジャックを買収し、ここにコナミはゲームメーカーとして独立を果たしたのである。

コナミは1980年の『スクランブル』のヒットにより海外にも進出し、大手メーカーの地位を確立していった。そして、ゲームメーカとしていち早く上場。上月は自らの資産から(財)上月教育財団を設立し、テレビゲームをはじめ、教育、スポーツの振興にもその力を注いでいる。

TVゲーム偉人伝

川崎英吉

生誕
1944年12月24日　満70歳
大阪府

功績
SNK創業者





完全な異業種から ゲーム業界へ参入

SNKの創業者である川崎英吉氏の経歴は少々変わっており、氏は何と元プロボクサーなのである。川崎はボクサー引退後、大阪で喫茶店を経営しており、同時に土建業でも財をなしていた。ある時、神戸にあった電気機器会社の資金繰りが悪化していたところ、これを川崎が買収。この会社をもとにして1973年に新日本企画が設立される。同社は1978年に『マイコンブロック』（ブロック崩しゲーム）でテレビゲーム産業に参入する。その後、『宇宙戦艦ヤマト』『オズマウォーズ』『サスケVSコマンダ』などのオリジナルゲームを開発していくが、ヒット作にはあまり恵まれなかった。

そんな新日本企画の転機となったのは1985年に発売されたシューティングゲーム『ASO』で、少数になってしまった開発スタッフが一丸となって制作した本作は成功し、続く『怒』のヒットによって同社は盛り返し、86年に社名をSNKに変更している。

その後、SNKは対戦格闘ゲームの申し子として急成長を遂げるのだが、徐々にそのブームは衰退していく。また、同時期に開業したネオジオワールドの運営に失敗し赤字は拡大していった。そして、最終的にはアルゼ（ユニバーサル）の子会社となり、2001年に倒産してしまう。

しかし、SNKの知的財産権を引き継いだプレイモアによってゲームの開発が続けられ、同社はSNKプレイモアとして正式に名を継ぐことになる。川崎氏も現在ではSNKプレイモアの会長として業界の発展に寄与している。

TVゲーム偉人伝

山内溥

生誕
1927年11月7日　満85歳没
京都府京都市

功績
任天堂中興の祖





ワンマン経営者だが その手腕は凄まじい

任天堂の創立は1889年にまでさかのぼり、山内房次郎が京都で花札の製造・販売を行ったことに始まる。一般家庭には花札の需要はそこまで多くなく、当初は売れ行きは芳しくなかったが、房次郎が花札を賭博場に持ち込んだことから売り上げが急増した。その後、任天堂はカルタやトランプの製造でも成功し、日本最大のカードメーカーとしてその名が知られるようになった。

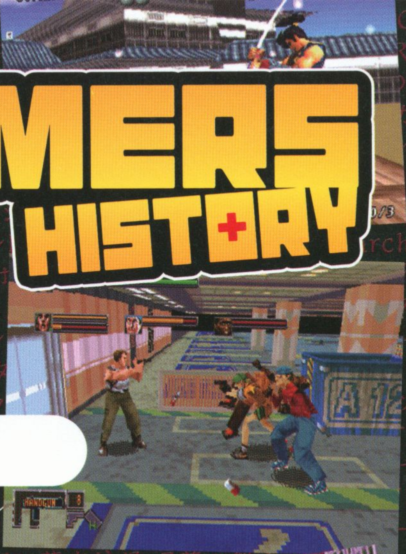
溥はその3代目の社長ということになるのだが、祖父である2代目の積良が病気で倒れ、父が出奔してしまっていたため、その就任は急なことであり、溥は早稲田大学在学中の22歳の時に任天堂の3代目となったのだ。しかし、社長に就任してすぐに溥はその手腕を発揮し、プラスチック製トランプやディズニートランプといったヒット作で業績を上げた。そして横井軍平を抜擢して玩具の分野でも大成功を収め、任天堂はカードメーカーから脱却していった。

また、1977年には家庭用テレビゲーム機の発売も成し遂げ、インベーダーブームに乗ってアーケードゲームの分野にも参入した。そして、ゲームウォッチの成功を経てついにファミリーコンピュータが発売され、任天堂はテレビゲーム業界の雄になっていくのだ。これらの成功には溥の決断力が大きく影響しているほか、横井や宮本茂といった人材の扱いにも長けており、経営者としての才能に溢れていた。その割には金銭に執着せず多額の寄付で社会貢献も成し遂げている。

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー





1996年

電脳戦機バーチャロン	P.085
わくわく7	P.086
ブレイカーズ	P.087
X-MEN VS. STREET FIGHTER	P.088
ストリートファイターEX	P.089
デッドオアアライブ	P.090
ソウルエッジ	P.091
ダイナマイト刑事	P.092
ウォーザード	P.093
スーパーマリオ64	P.094
星のカービィ スーパーデラックス	P.096
クラッシュ・バンディクー	P.097
バイオハザード	P.098
ガーディアンヒーローズ	P.100
ナイツ NiGHTS into Dreams...	P.101
FIST	P.102







1996年のTVゲーム事情

94年、95年と雨後の竹の子のごとく発売された対戦格闘ゲームも多くは淘汰され、結局生き残ったのはカプコン・SNK・セガの3社であった。この年は32ビット機がかなりの普及を見せ、NINTENDO64が発売されたこともあって家庭用ゲームが盛り上がった年でもある。どのハードが勝者となるのかまだ結果は見えておらず、値下げ合戦とサードパーティーの行方が話題をさらったが、プレステ陣営にスクウェアの参入が決まり、これによって戦いの出口が見えようとしていた。

1996年に発売されたTVゲーム



サムライスピリッツ 天草降臨

メーカー /SNK
発売日/1996年10月
定価/ー円

『サムライスピリッツ』の4作目だが、前作のシステムを受け継いだコンボゲームになっている。決してつまらないゲームではないのだが、連続技を重視したため、『サムスピ』らしさは消えてしまった。そして次回作からはシリーズが3D化されることになる。



ストリートファイター ZERO2

メーカー /カプコン
発売日/1996年3月
定価/ー円

前作のシステムを継承しつつキャラの数を増やしオリジナルコンボなどの新システムを追加した。プレイヤーからの評判は上々でシリーズの2作目としては大成功だと言える。PSとSSに加え16ビット機であるSFCにも移植されている。



サイキックフォース

メーカー /タイトー
発売日/1996年4月
定価/ー円

タイトーから発売された3D対戦格闘ゲーム。3Dという特徴を活かすために、フィールドを立体的に使用できるようになっている。そのため遠距離では飛び道具を中心とした戦い、近距離では打撃技を中心とした戦いを楽しめる。



バーチャファイター キッズ

メーカー /セガ
発売日/1996年4月
定価/ー円

『バーチャファイター』を2頭身のキャラで再現した奇ゲー。どういった層への需要を当て込んだのかは不明だが、バーチャバブルに乗ってそこそこの出回りがあった。手足が短いためリーチも短く、必然的にかなりの接近戦になる。



バーチャファイター3

メーカー /セガ
発売日/1996年9月
定価/ー円

『バーチャ』シリーズも遂に3作目に突入。ステージに高低差があり軸移動が可能になっている。バージョンアップが続き統一がとれなくなったため、打開策としてチームバトル方式である『バーチャファイター3 tb』が発売された。



スターグラディエイター

メーカー /カプコン
発売日/1996年7月
定価/ー円

カプコンが開発・発売した3D対戦格闘ゲーム。『ストEX』と異なりガードボタンを採用している。出回りは悪くはなく続編も制作されたが、やはりカプコンらしくないという印象は消えなかった。そのためか、同社のゲームの中ではマイナーな存在である。



ファイターズメガミックス

メーカー /セガ
発売日/1996年12月21日
定価/5800円

『バーチャ』と『バイパーズ』のキャラが戦う夢のソフトだが、登場キャラはその2ゲームにとどまらず、『レンタヒーロー』の主人公、『デイトナUSA』の車、『バーチャコップ2』の主人公までもが参戦。ゲームバランスはメチャクチャだが、お祭り的に楽しめるゲームだ。



トバルNo.1

メーカー /スクウェア
発売日/1996年8月2日
定価/5800円

スクウェアのPS参入第1弾で同社初の対戦格闘ゲーム。キャラデザインは鳥山明氏である。同梱の『FF7』体験版目当てで購入した人が多く、ゲーム本編がオマケと揶揄された。家庭用ハードならではのクエストモードは評価が高い。

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 SNK CORPORATION ©1995 TAITO CORPORATION JAPAN ALL RIGHTS RESERVED
©SEGA 1996 ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1996 ©1996 SQUARE/DREAM FACTORY

対戦型ゲームの新たな時代を築いた

電脳戦機バーチャロン



登場ロボットも個性的で格好いい



8種類のロボットを操り3D空間で戦う。似たようなコンセプトのゲームは既に存在していたが、スピード感と操作性は段違いに高かった。



各バーチャロイドは遠距離用の武器を3種類と近接攻撃用の武器を装備。ダッシュとジャンプによってフィールドを自由に動くことができる。

ロボットゲームは売れないというジンクスを打ち砕き、セガの人気シリーズとなった『バーチャロン』。従来からの2Dロボットゲームとは明らかにシステムを異とし、3Dのフィールドを自由に移動できる本作は革新的な作品であり、ゲーム史に新たな時代を築いた。

『バーチャファイター』や『鉄拳』といった3Dゲームは立体的なフィールドで戦ってはいるものの、その操作は2Dのゲームに極めて近いものであり、3Dという特色を活かしきれてはいない。しかし、本作では操作系に操縦桿を2本用いることで、1本のレバーでは難しい自由な動きを直感的にできるようにしている。また、本作と同様のコンセプトを持つゲームとしては先に『バトルテック』などがあったが、同作はコクピット視点のシミュレーターに近い作品で、操作も非常に複雑であった。この複雑な操作がロボットゲームのヒットを妨げていたのだが、本作は見事にその欠点をクリアして見せたのだ。

広い空間を自由に動くのは自機だけでなく敵も同じである。そのため、この手のゲームでは敵を見失わないようにする工夫が必要。本作はもともと視界が広めであるが、それに加えジャンプ中とダッシュ攻撃の際には強制的に敵のいる方向を向くという特性がある。この仕様により初心者はダッシュ攻撃を出すだけで敵を見失わずにすむのだ。また、本作の武器の多くには誘導性があり敵を視界に捕らえロックオンしていれば、細かい狙いを付けなくても敵を狙って弾が飛んでいく。このように本作はまだゲームになれていない段階から、ある程度対戦が成り立つようなシステムになっており、この初心者への配慮がヒットへ繋がったのである。

シリーズ作品

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	AC・DC・X360
電脳戦機バーチャロン フォース	AC・X360
電脳戦機バーチャロン マーズ	PS2



SS版



家庭用ハード初の移植となったセガサターン版。3D表示が苦手なハードの特性上、移植度はそれほど高くないが、同時発売のツインスティックによる操作はゲームセンターを彷彿とさせた。

DATA 電脳戦機バーチャロン

メーカー/セガ
発売日/1996年1月

※…AC版の発売日

定価/—円

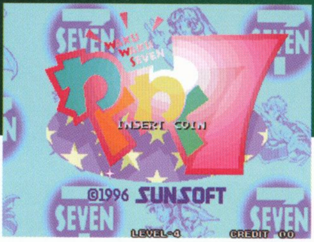
対応ハード: AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	1029円

以前はPS2アーカイブスで配信があったが、現在ではPS3版とX360版の配信が行われている。これはオンライン対戦に対応している。

©SEGA 1995

わくわく7



サンソフトの対戦格闘第2弾



『ギャラクシーファイト』に続くサンソフトの対戦格闘ゲーム第2弾。パステル調のグラフィックは同ジャンルのゲームの中でも珍しい。



ネオジオ系筐体（MVS）用に制作されたため1レバー2ボタンの操作系。様々なシステムが搭載され完成度の高いゲーム性であった。



ゲージを消費して発動可能なハラハラアタックは、大威力でガードが不可能という恐るべき性能を持つが、技が出るまでに大きなスキがある。

サンソフトは1995年に『ギャラクシーファイト』（63ページ）を発売しており、本作は対戦格闘ゲームとして2作目となる。ただし、この2作にはストーリー的にもシステム的にも繋がりはほとんどなく、それぞれが独立したゲーム性を持っている。

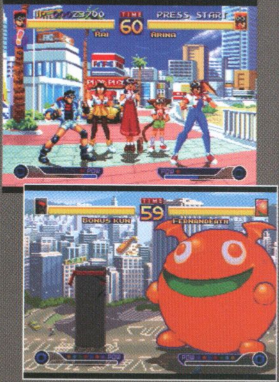
本作の特徴は『ギャラクシーファイト』とは180°異なるパステル調のグラフィックで、登場キャラにもコミカルなものが多い。また、癖のあった操作も改善されており、一般プレイヤーにも馴染みやすくなっている。当時、数多く稼働していたMVS筐体用の作品だけあって出回りもなかなかで、同世代の対戦格闘ゲームの中では成功したといっていい作品である。

システム的にはいわゆるパワーゲージである「わくわくパワー」を使った攻撃が特徴的。満タンになったゲージはストックが可能であり、これを使用して「ドキドキアタック」「ハラハラアタック」という超必殺技を出したり、通常必殺技をパワーアップさせたりが可能。また、ボタン全押しでスーパーモードも発動でき、一定時間能力値がアップする。

この中でもハラハラアタックはコマンドが簡単で全キャラ共通でありながら、ガードが不可能で大ダメージという驚愕の性能を持っている。ただ、この攻撃は発動までの時間が非常に長く、大きなスキをさらしてしまうため、安易に乱用できなくなっている。また、ダウン時の敵への追い打ちや、起き上がり攻撃もあり、ダウンした（させた）際の攻防も本作の面白さの1つであろう。



SS版



セガサターン版は起動に拡張RAMカートリッジが必須だ。対戦モードではボーナスくんとラスボスの魔界大帝フェルナンデスの使用が可能である。

DATA わくわく7

メーカー／サンソフト
発売日／1996年11月

定価／―円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

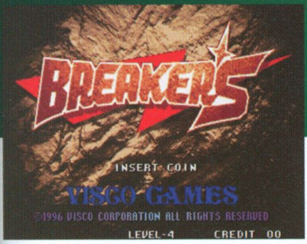
バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

この他にNEOGEO版がありバーチャルコンソールの配信もこれ。PS2版は『NEOGEOオンラインコレクション サンソフトコレクション』に収録。

©1996 SUNSOFT

シンプルなシステムで初心者にも優しい

ブレイカーズ



プレイしてみれば意外なほど面白い



本作もまたMVS用に開発されたゲームである。4つのボタンを強弱のパンチとキックに配置というのはもはやお約束だ。

左ページで紹介した『わくわく7』と同じくMVS筐体で稼働していた作品ながら、この『ブレイカーズ』はかなりマイナーでプレイ経験がない方も多いと思われる。その原因はやはり本作がビスコの対戦格闘ゲームとしては1作目だという点で、大手メーカーですらノウハウの少ない同ジャンルのゲームの開発には手を焼いており、メーカーとして実績の少ないビスコがそれを成功させるとは到底思えなかったのである。

しかし、本作は名作とまでは言えないものの、操作性も良好で充分に楽しめる作品。特に革新的なシステムなどは搭載されてはいないが、そのぶん他の対戦格闘ゲームに慣れていれば初プレイから問題なくシステムに馴染めたのだ。当時は同じジャンルのゲームが氾濫しており、本作もその1つということで多くのプレイヤーからは見向きもされなかったが、それは食わず嫌いであったかもしれない。ただし、大味すぎる部分もあり、対戦ツールとしての出来はイマイチだが、そのあたりは続編で改善されている。



プレイヤーキャラは8人と少なめだが正統派のキャラは3名のみで、残りの5名はかなりクセの強いキャラになっている。



シリーズ作品

ブレイカーズ・リベンジ	AC



画面下部のゲージを消費して超必殺技を出せる。ゲージは比較的溜まりやすく3本までキープが可能である。

『わくわく7』と本作に共通する1つの特徴にCPU戦の難易度が低いということがある。当時はCPU戦の難しさが問題になっており、練習する余裕すら与えてくれないCPUに怒りを覚えるプレイヤーも多かった。その点この2作は安心してプレイが可能なレベルであり、大手の作品よりも評価されるべき部分である。

ブレイカーズ・リベンジ



98年に発売された続編。新キャラ飛影才蔵が追加されグラフィックが描き直されたがシステム面の変更はほとんどなく、家庭版の発売もされなかった。

DATA ブレイカーズ

メーカー/ビスコ
発売日/1996年12月

定価/──円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

NEOGEOのROM版とCD版が存在するが、他のハードへは移植されていない。ちなみに中古ROM版は15万円以上が相場である。

※…AC版の発売日

©1996 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

VSシリーズの元祖

X-MEN VS. STREET FIGHTER



ミュータントと人間の異種格闘技戦



ゲーム性的には『ストII』よりも『X-MEN』系作品の影響が大きく、スーパージャンプ・ダッシュ・エリアルレイヴなどのシステムが搭載されている。



マーベルコミックと『ストII』のキャラがタッグを組んで戦う。キャラの組み合わせは自由でベガ&春麗といった遺恨のタッグもOKだ。

日本ではそれほどではなかったが、北米では大ヒットとなった『X-MEN CHILDREN OF THE ATOM』。その続編として計画されたのが本作なのだが、初めは「X-MEN」のキャラのみが登場するゲームのはずであった。しかし、企画段階で『ストII』のキャラ達も登場することになり、後の『VS』シリーズの基礎となる作品が出来上がったのである。

本作の特徴はミュータントである「X-MEN」キャラと人間である『ストII』キャラの異種格闘であるが、プレイヤーが2人のキャラを選択するタッグマッチ方式が採用されている。その組み合わせは完全に自由であり、作品の枠を越えてチームの作成ができる。ただし、基本的には1対1の戦いであり、ヴァリアブルコンビネーションなどを除き2人同時に敵を攻撃することはできない。その代わりにプレイヤーは任意のタイミングでキャラの交代ができ、控えに回ったキャラは一定の体力が回復していく。最終的には2人のキャラを倒した方が勝利者になる仕組みである。



隠しキャラ的な存在である豪鬼も使用可能。しかし、『ストII』のキャラですら派手にパワーアップしている本作では、その存在が地味に思えてしまう。

シリーズ作品

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	AC･PS･SS
MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	AC･PS･DC
MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW AGE OF HEROES	AC･PS2･DC･etc.
MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	PS3･X360



単体でも派手で強力なスーパーコンボをコンビで発動させるのがヴァリアブルコンビネーション。ゲージを2本消費する本作の最終奥義だ。

ゲームシステム的には『ストII』系よりも『X-MEN』系のものが優先的に採用されており、スーパージャンプやエリアルレイヴも引き継がれている。また、ミュータントキャラに負けないように『ストII』のキャラも強化されており、従来のシリーズにはあり得ない派手な対戦が可能になっている。こういった仕様は北米向けにも思えるが、本作は日本でもヒットしその後のシリーズへと繋がっていった。



ラスボスとして登場するアポカリプス。画面に入りきらないほどの巨体が特徴的だが、実はこの後にパートナーとの対戦が待っている。

DATA X-MEN VS. STREET FIGHTER

メーカー/カプコン
発売日/1996年9月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

SS版は拡張RAMカートリッジが必須だが、移植度は良好である。PS版は試合中にキャラの交替ができないという問題がある。

©1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.　©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

ストリートファイターEX



3Dのゲームでありながら ゲーム性は2Dのまま

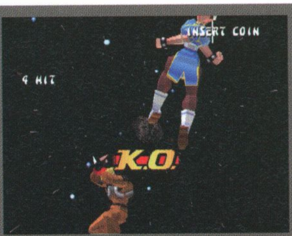


『ストリートファイター』シリーズ初の3D作品。ただ、キャラの半数は新規であり、制作したのもカプコンではなく外注である。



3Dになったとは言え基本的にはサイドビューであり、これまでと同じ感覚で操作が可能。システム面でも大きな変更はない。

シリーズ作品	
ストリートファイターEX plus	AC・PS
ストリートファイターEX2	AC
ストリートファイターEX2 PLUS	AC・PS
ストリートファイターEX3	PS2



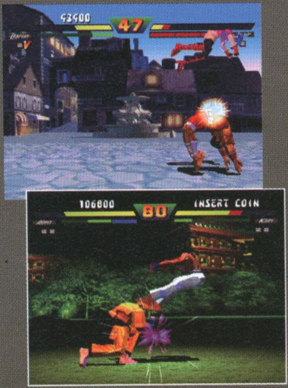
ゲージを消費してスーパーコンボを発動。フィニッシュを決めると宇宙から隕石が降り注ぐ演出が見られる。

本作を制作したアリカは元カプコンのNINこと西谷亮氏が設立した会社。西谷は『ストII』の生みの親とも言え、その全てを誰よりも知っている人物である。それだけに本作は3Dになったとは言え紛うことなき『ストII』であり、同シリーズのファンであれば初プレイから難なく操作が可能である。操作系はお馴染みの1レバー6ボタン。必殺技のコマンドもシリーズと同じであり、見た目が立体的になっているほかは2Dの作品とほとんど変わりなくプレイが可能である。

この路線は新しいゲームとしての面白みには欠けていたものの、従来のファンには受け入れられやすく、一定の成功を収めた。システム的には『スパIIX』に近く、スーパーコンボが搭載されている。しかも本作ではスーパーコンボ発動のためのゲージを3本までストック可能。また、必殺技をスーパーコンボでキャンセルするスーパーキャンセルも搭載している。これによって本作のゲーム性は『スパIIX』よりもスーパーコンボ重視になっている。そのほかにはガード不能技であり、ヒットすると相手をよろめかすガードブレイクが特徴的で、これも発動にはゲージが必要である。

果たして本作はシリーズ化の道をたどったのであるが、初めは少なかった『ストII』のキャラが続々と参入していき、本田とバイソン以外のキャラが使用できるようになった。それにしてもバイソンはジャックと技が被るので仕方がないが、本田の扱いは少々可哀想ではある。また、本シリーズ独自のオリジナルキャラも増加していき、最終的にはかなりの数のキャラが育っている。

続編以降の作品



エクセル・メテオコンボといった多少のシステム変更はあったが、続編以降も操作感などは変わっていない。使用可能なキャラは続々と増えていき、オリジナルキャラも追加されていった。

DATA ストリートファイターEX

メーカー/カプコン
発売日/1996年12月

定価/ー円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

本作の直接的な移植は存在しないが、上位互換的な続編以降の作品はPS系ハードでプレイ可能。中古価格も安めである。

©ARIKA CO., LTD. 1996 ©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

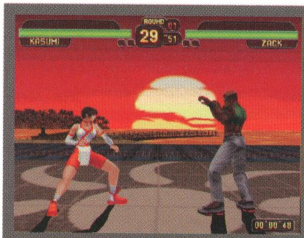
Team NINJAが手掛けた対戦格闘ゲーム

デッドオアアライブ

DEAD OR ALIVE デッドオアアライブ™



実力差を跳ね返す マグレを導入



格闘シリーズの第1作目はアーケードで稼働。基板はセガが開発したMODEL2を使用していた。後にSS・PSにも移植された。

テクモの自社開発チーム、Team NINJAが手掛けた3D対戦格闘ゲームが『デッドオアアライブ』シリーズ。作品はいまも続いているが、現在はお家騒動により生みの親である当時の統括部長であった板垣伴信氏、企画を発案した江原克則氏を中心に主要スタッフが離脱しているため、ほぼ別のチーム体制のもと、開発が行われている。

当シリーズは『バーチャ』『鉄拳』といった3D格闘の先駆者に続く後発作品だっただけに深く研究できた反面、内容に特色を出さなければならなかった。そこでTeam NINJAが導き出した答えが三すくみである。



他社の格闘ゲームと差別化を図るために採用したのがホールド。いわゆる極め技だが、本作では攻撃・守備の2択がある。

本作はもちろん、シリーズ全体の特徴としてホールド技の存在がある。極め技があるというだけでも斬新であったが、従来の打撃、投げ技との関係を三すくみにすることで、攻防の駆け引きが生まれ心理戦が起きやすいデザインとなっている。さらに戦うステージにはデンジャーゾーンというギミックを導入しており、ダウン判定で爆発などが発生し、空中にバウンドさせられ大きな隙ができるので、そこでコンボを叩き込み一気に形勢を逆転できる要素を意図的に設けている。プレイヤーの力量如何で公開処刑にもなりかねない対戦格闘において、初心者でも爽快な一発を決められる可能性があるシステムは非常に画期的であった。

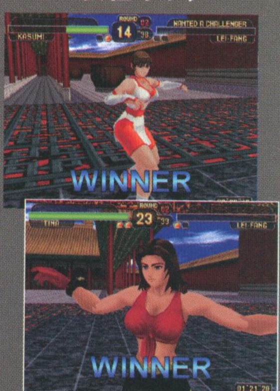
シリーズ作品

デッドオアアライブ2	AC・PS2・DC
デッドオアアライブ3	Xbox
デッドオアアライブ4	X360
デッドオアアライブ ディメンションズ	3DS
デッドオアアライブ5	PS3・X360



また、主人公かすみをはじめ女性キャラクターの容姿が人気となり、多くのファンを生んだ。この結果が後にお色気パートの『バカンス』シリーズの派生に繋がっている。男性キャラでは『忍者龍剣伝』のリュウ・ハヤブサも本作で登場している。

女性キャラ



露骨なお色気押しではないものの、1作目から主人公かすみをはじめ女性キャラの人気が高かった。これを踏まえて、後にそっち方面に特化したバカンスゲームが開発された。

DATA デッドオアアライブ

メーカー/テクモ
発売日/1996年11月

※…AC版の発売日

定価/――円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

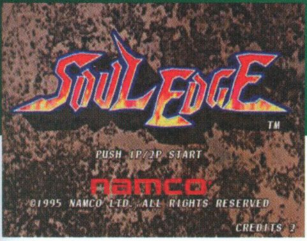
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

PS・SSという32ビット機に移植されている。ゲームアーカイブスの配信も利用可能だが、中古ソフトを購入した方が安上がりである。

©TECMO,LTD.1996

鉄拳に続くナムコの3D対戦格闘ゲーム第2弾

ソウルエッジ



武器の存在よりも軸移動に注目



伝説の武器を求める剣士達が戦う3D対戦格闘ゲーム。各キャラはそれぞれ武器を装備しており縦斬り・横斬り・キックで攻撃可能。

『鉄拳』で培った3D対戦格闘ゲームのノウハウを活かし、武器を装備したキャラ同士の戦いという新たなジャンルに挑戦した作品。それが本作『ソウルエッジ』である。しかし、だからといって本作が『鉄拳』の焼き直しかと言えば、それは大きな間違いである。

本作は3D対戦格闘ゲームの中でも早い段階で（アーケードゲームでは初めて）軸移動を取り入れた作品。それまでの3D作品のほとんどが、その見た目とは裏腹に奥行きという概念を活かしていなかったのに対し、本作はフィールドを立体的に移動でき、その特性を有効利用することに成功した。敵の攻撃を縦の軸移動で回避し、無防備な敵を横から攻撃といった戦法が実現できたのである。



3Dを活かした軸移動やダッシュが可能。フィールドから対戦相手を落とせば残り体力に関わらずリングアウト勝ちとなる。

この3Dならではの移動を採用するにあたり、攻撃面でも独自の工夫が成されており、本作の武器攻撃には縦と横の攻撃が存在する。縦斬りは威力が高く敵を浮かせたりできるが軸移動で簡単に避けられてしまう。これに対し横斬りは軸移動をつぶせるが縦斬りに弱いという欠点を持ち、この3種類の選択が三すくみの関係になっているのだ。そのため、本作の対戦では読み合いが重要な要素となっており、判定の強い一部の技に頼るような戦法は通用しないのである。



ガードは『バーチャファイター』と同じボタンで行うように変更された。ただし、敵の攻撃をガードすると武器の耐久度が下がってしまう。

シリーズ作品

ソウルキャリバー	AC・DC
ソウルキャリバーII	AC・PS2・GC・Xb
ソウルキャリバーIII	AC・PS2
ソウルキャリバーIV	PS3・X360
ソウルキャリバーV	PS3・X360



PS版





オープニングムービー、ストーリーモードであるエッジマスターモードやキャラの衣装などが追加されている。プラクティスモードも家庭用ならではだ。

DATA ソウルエッジ

メーカー/ナムコ
発売日/1996年2月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

稼働からほどなくしてCPU戦の難易度を下げて技を追加したニューバージョンが発売されている。PS版の中古価格は非常に安い。

©1995 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

ダイナマイト刑事



豊富な武器とアクションで テロリストを単身撃破



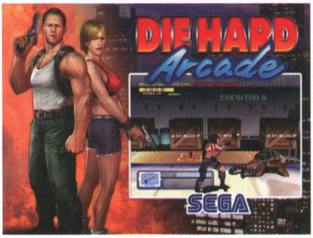
映画『ダイ・ハード』をモデルとした3Dアクション。デッキブラシからロケットランチャーまで、あまりに豊富な武器の種類が特徴的だ。

ジャンルとしては既に斜陽であったベルトスクロールアクションの要素を取り入れ、3Dで描かれたキャラによる迫力のバトルを再現した本作。どこかで見たような姿をした主人公ブルーノ・デリンジャーは、映画「ダイ・ハード」でブルース・ウィリスが演じたジョン・マクレーンをモデルとしている。海外では正式に版権を取得し『ダイ・ハード アーケード』を名乗っているが、日本では版権未取得のまま『ダイナマイト刑事』というB級映画のようなタイトルで発売されている。

本作は主人公が単身でテロリストが占拠する高層ビルに乗り込み、その逮捕と大統領令嬢の救出が任務となっている。基本的には部屋にいる敵を全て倒せば次の部屋に進むという流れでゲームが進行する。そして、本作最大の特徴と言えば豊富な武器の数々がある。粗末なものとしてはデッキブラシや棍棒、椅子などを手当たり次第に鈍器として使用。拳銃はもちろんマシンガンやロケットランチャーまでぶっ放すという無茶ぶりで、時にはコショウや殺虫剤まで武器にしてしまう。



部屋の間を移動する「ビジュアルシーン」ではコマンドの入力指示が出る。成功すれば体力が少し回復し、無駄な戦闘も避けられる。

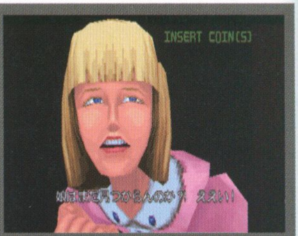


海外では版権を取得し『DIE HARD Arcade』の名で販売されていた。

この破天荒な刑事のアクションが本作の魅力であり、当時やや地味に見られていたベルトスクロールアクションに新たな道筋をつけた。そしてこの路線は後の傑作アクション『スパイクアウト』に繋がっていくのだ。

シリーズ作品

ダイナマイト刑事2 カリブの海賊編	AC･DC
ダイナマイト刑事EX アジアンダイナマイト	AC



本作の救出目標である大統領令嬢のキャロライン・ヨーコ・パウエル。そのあまりな風貌から「助けたくない」と言われるネタキャラである。

ダイナマイト刑事2 カリブの海賊編



1998年に発売された続編。基本的なシステムやゲーム性はそのままに、プレイヤーキャラが3人に増加している。舞台は豪華客船だが、またしてもヨーコ・パウエルが捕らわれている。

DATA ダイナマイト刑事

メーカー/セガ
発売日/1996年7月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

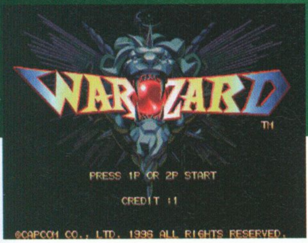
SSとPS2に移植されている。PS2版はグラフィックとルールをリニューアルしたモードと、従来通りのセガサターンモードを収録。

※…AC版の発売日・SFC版の定価

©SEGA 1996

中途半端なゲーム性が仇となったか

ウォーザード



1人用は面白いが 対戦ツールとしては×



人外のCPU専用キャラと戦う対戦格闘ゲーム。プレイヤーキャラは4人から選択でき、そのキャラを継続して使用していくことになる。



戦闘中に出現するアイテムや勝利後の画面で経験値を入手でき、一定以上溜まればキャラがレベルアップし強くなっていく。



成長したキャラはパスワードで持ち越しが可能。育てたキャラを使用した2P対戦が目玉であったが、その試みは失敗であった。

成熟した市場が形成されてはいたものの、行き詰まり感が同時に漂っていた2D対戦格闘ゲーム。それを打破しようと新機軸のシステムを搭載した作品がカプコンから発売された。それが本作『ウォーザード』である。

本作の概要は4人のキャラから主人公を選択し、世界各地の人外キャラと戦っていくもの。26ページで紹介したコナミの『究極戦隊ダダンダーン』によく似たゲームである。主人公はコマンド入力で必殺技も出せ、もちろん敵の攻撃をガードすることも可能である。敵キャラがCPU専用で攻撃方法が変わっていること以外は対戦格闘ゲームと同じノリでプレイが可能だ。

ただ、このままでは終わらないのがカプコンらしいところで、本作は敵との戦いの中で経験値を取得し、レベルアップによって強くなっていく。本作はこの強化されたキャラをパスワードによって持ち越せる機能を持っており、プレイヤーはCPU戦でキャラを育て、そのキャラを使用してプレイヤー同士の対戦を楽しむ、というのがカプコンの目論見であった。

そして、その目論見は思ったようにはいかなかった。そもそも対戦格闘ゲームはプレイヤーの力量以外でキャラの強さが変わらないから面白いのである。ところが本作はレベル制でキャラの強化が可能。レベル1のキャラと育ちきったキャラでは同じキャラであっても強さが変わってしまうのだ。これでは対戦が成り立たないのはあたりまえである。しかもキャラの数が4体では対戦のバリエーションが少なすぎたのだ。

しかし、本作は1人用のアクションゲームとしては良作であり、当時のプレイヤーの多くはキャラを育てつつCPU戦を楽しんでいた。また、本作のキャラはその後のカプコンのゲームに登場しており、決して失敗作であったというわけではない。





CPUキャラの攻撃は熾烈で、後半はアルティメットガードとそこからのアルティメットカウンターを使いこなさないと勝利は遠い。

DATA ウォーザード

メーカー/カプコン
発売日/1996年12月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

家庭用ハードへの移植は実現していない。特に版権絡みのゲームでもないため、今後何らかの形で移植される可能性は充分にある。

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

新ハードの船出を飾るのはやっぱりマリオ

スーパーマリオ64

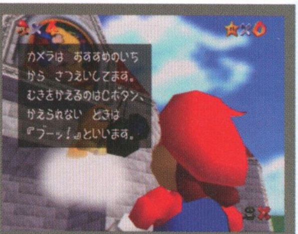


急速に進化する業界 ついにマリオも3D化

時は1996年6月23日。先に発売された第5世代の雄プレイステーションから遅れること約1年半。任天堂は64ビットCPUを搭載し、ポリゴンの演算能力が高く本格的な3Dゲームに対応した次世代機を完成させ、CD媒体ではなくあくまでロムカセットにこだわった、スーパーファミコンに続く新ハードNINTENDO64を発売した。

本体の普及を牽引するために欠かせないローンチタイトルの重要な役目を任されたのはもちろん我らがマリオ。本体と同時に投入されたのは『スーパーマリオ64』であった。中には同日に店頭に並んだ3Dとはまるで関係のない『最強羽生将棋』を購入した方もいるであろうが、発売日購入組の大半は本作を手にしたことだろう（羽生将棋も処理能力と思考ルーチンが素晴らしく将棋ゲームとしては非常に優秀であった）。世が群雄割拠の3Dゲーム時代に突入した中で、64時代の任天堂のアクションゲームは、本作をスタンダードベースとして後の作品にも機能を反映していった。

「またまたピーチがさらわれた。そしてマリオの大冒険の旅がいま始まる!」公式のキャッチでこう謳っているように、ストーリーは例によって例のごとくなのだが、今作ではキノコ城がゲームの舞台となっており、城内がいわばマップ画面にあたり、そこにある絵画などからコースに移動する方式をとっている。



カメラアングルは原則ゲーム側が調整するようになっており、100%ではないがプレイヤーが動かすことも可能である。

また、コース攻略もゴールに到達すればクリアという従来のスタイルから変更され、各所にあるパワースターを入手してラスボスクッパへのルートを開拓していくシステムとなった。パワースターは条件をクリアしないと取れないものが大半で、1コースに複数存在するのが基本である。高所からの落下や素の状態で敵に接触すると一発アウトとなった形態も変わり、今作では『スーパーマリオUSA』以来のライフ制が導入されている。



3人称視点の3D作品に生まれ変わった『スーパーマリオ』。従来のスタイルとまるで異なるゲーム性にファンの注目が集まった。



ゲームの舞台は意外にも姫の本拠地キノコ城（ピーチ城）。新たなクッパの画策にマリオは絵の中の世界に飛び込んでいく。

パワースター



これまで一定時間無敵となるアイテムとして扱われてきたパワースター。今作ではキーアイテムに昇格し、スター集めが最終目的に繋がるようになっている。

DATA スーパーマリオ64

メーカー/任天堂
発売日/1996年6月23日

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	**DS ニンテンドーDS**	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	1028円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

翌年に振動パック対応版が発売されているがゲーム内容は同じ。DS版はアレンジ移植だが、ハードにアナログスティックがないため操作感が異なる。

※…64版の発売日・64版の定価

©1996 Nintendo

3D化に伴い アクションも増加



よりアクロバティックに
写真のように、これまでの作品では実現しなかったアクションが多数追加された。

360度を見渡せる3D作品として生まれ変わったことで肝心なのがカメラの動き。本作…というより64の持つポテンシャルとして、Cボタンによる視点移動が挙げられるが、本作にもその機能が搭載されており、通常見えない箇所を探ることが可能である。

当然、アクションの種類も増加しており、敵への攻撃や障害物を壊すために必要なパンチ・キック・ヒップドロップや移動で使用するハイハイ・カニ歩きなどこれまでの作品と比較すると基本動作がかなり増えている。このように覚えるべき点がたくさんあり、微細なコントロールが要求される場面もある。ましてや3D慣れしていなかったプレイヤーが多数の当時は難しく感じられたものである。

また、これらのアクションを多用してギミックを解いていくデザインであるためか、今作では変身の概念もこれまでと違い、各種対応した帽子を取ることで、はね・とうめい・メタルマリオに変身する仕様となった。しかも、効果の持続はいずれも制限時間制となっている。

なお、帽子ネタとしてマリオが通常かぶっている帽子が特定の場面でなくなってしまうことがあり、その状態だと防御力がダウンしてしまうという意外な秘密が本作で明らかになっている。ちなみに『Newスーパーマリオブラザーズ』&『2』で、それぞれ特定の条件を満たせば、帽子をかぶっていないレアなマリオの姿が見られる。

もうひとつネタとして、実は本作には壁の中に通常のプレイでは絶対に取れないコインが計2枚配置されていた。これは制作上のミスだと言われていたのだが、近年海外のゲーマーがバグ技を利用して取得した動画がYouTubeに公開された。やり込みファンの恐るべき執念である。



上記は今作の変身のひとつメタルマリオ。ほぼ無敵状態となり、重さを活かして海底の中を歩くこともできる。

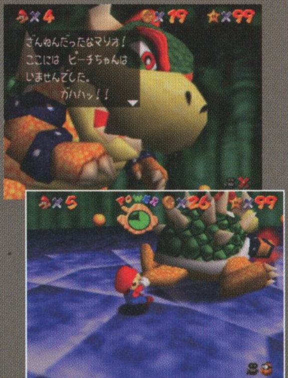


微細な操作を要求
スティックの感度が良すぎるため、細かい操作の調整が思いの外難しくなっている。





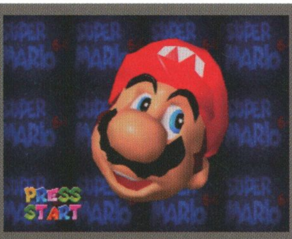
ラスボスはもちろん



メインシリーズなのでラスボスはもちろんクッパである。油断はできないが上手く背後を取ってしっぽをつかみ、ジャイアントスイングでブン回してやろう。



謎解き的要素も存在し、前作でも同様の役割を担ったテレサが本編コースで登場。ちなみにテレサは某開発者の奥様がモチーフになっている。



本作からしばらくこの3Dスタイルが続きマリオのデザインもこのデザインが基準となった。なお、上記のスタート画面でいたずらができる。

基本コンセプトはそのままにボリュームアップ

星のカービィ スーパーデラックス



選択肢を与え 新たな方向性を模索



本編モードはシナリオを選択することができ、ゲーム内容もそれぞれ異なる。なお、シナリオは最初からすべて選べるわけではない。

GBとFCで人気を得た『星のカービィ』シリーズ。その後、作品は元祖の流れを継ぐアクションと、別ジャンルのスピンオフに分かれていった。近年ではWiiやWii U、3DSの特性を活かし、タッチペンなどを使用した作品をリリースしているが、カービィが丸い形をしているためか、昔はピンボールやブロック崩しなど、ボールを使ったゲームを発売していた。いずれにせよ、キャラのかわいさと若年齢層でも気軽に遊べるやさしさを兼ね備えているのは今も昔も変わらない。

一方、メインシリーズの方も作品を重ねて様々な試みを取り入れるようになり、シリーズ第4作目となるこの『星のカービィ　スーパーデラックス』では、2種類のモードを採用した。

メインとなるアクションモードは従来のゲーム性を変化させ、難易度別に用意されたシナリオを選択するオムニバス形式となった。例えば最初のはるかぜとともには1作目のリメイクに近い形となっており、デデデ大王がボスながら、道中はチュートリアル的に基本操作を覚えられるよう簡単な内容になっている。また、激突! グルメレースのようにいつものカービィと違ったレースゲームやステージに制限時間があるメタナイトの逆襲といった趣向を凝らしたシナリオが楽しめる作品である。もう1種類のモードの方はミニゲーム専用となっており、ボタン1つで手軽に遊べるシンプルなものとなっている。



基本アクションはそのままに『夢の泉の物語』を進化させ、コピー能力も1個体で複数の技が出せるなど広がりを見せた。

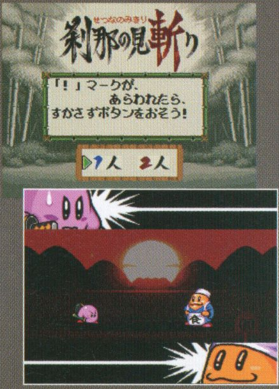


今作ではコピーした個体を味方として召喚するヘルパーシステムが採用された。ヘルパーは2Pでの操作も可能である。



本作はセーブデータが非常に消えやすいゲームとして有名だが、配信版ならその心配はない。

ミニゲーム



今回のミニゲームはメインモードのゲーム中ではなく、独立したモードで遊べるようになっているため、息抜きの度合が強い。内容も至極簡単である。

DATA 星のカービィ スーパーデラックス

メーカー/任天堂
発売日/1996年3月21日

定価/7500円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ハード末期に発売されたソフトだが流通数は多く中古ソフトは入手しやすい。しかし、データ消えのリスクを考えると配信を利用した方がいいだろう。

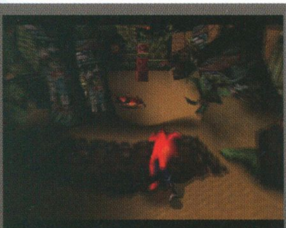
©1995 HAL Laboratory, inc.　©1995 Nintendo

ユーモラスな有袋類がステージを駆け回る

クラッシュ・バンディクー



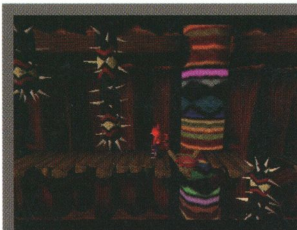
ユーモラスなキャラで ブラウン管を賑わす



3Dの特性を活かし画面手前から奥へ、またその逆と特徴的なスクロールが最大の売り。画期的なシステムでヒットとなった。

任天堂のもたつきを尻目にいち早く次世代機競争に名乗りを上げたソニー陣営。数多くのサードパーティも取り込み、傍目には順風満帆に見えていたが、任天堂に比べ自社開発のゲームが大きく劣っていたのも事実。特に有名キャラを多数有する任天堂に対しては対抗する手段を持ち合わせていなかった。

このような状況で発売された本作はそのユーモラスなキャラから大いに期待され、SCEのマリオになるべく積極的なCM戦略を展開。この戦略が功を奏し、『クラッシュ・バンディクー』の名前はゲームに興味がない層にまで知れ渡った。しかし、その効果はあまり長くは続かず、CMが流れなくなると本作もまた人々の話題にのぼることは少なくなっていった。結局、クラッシュはマリオにはなれず、SCEは『どこでもいっしょ』で「井上トロ」が登場するまでマスコットキャラに恵まれなかった。



一般的な横スクロールステージもあり。難易度は高めのゲームだが操作性は非常に良好で、爽快感溢れるゲームだ。

本作の最大の売りはキャラとフィールドが3Dであるのを活かした奥行きのあるゲームで、手前もしくは奥へと進んでいくスクロールは本作独自のものであった。ただ、全体的に難易度が高い傾向があり、万人に受けるゲームではないのが残念なところ。特に手前や奥へのスクロールでは敵や障害物との距離感が掴みにくく、不慮のミスをおかすこともしばしばある。ただ、操作性は抜群によく、これが原因でストレスを感じることはない。



当時はゲーム名を連呼するCMも頻繁に流れており、プレイ経験はなくてもゲーム名は知っているという方も多いだろう。

本作の開発はアメリカのノーティードック社によるものだが、同社に3Dのゲーム開発を持ちかけたのが、前巻で紹介した天才マークサーニーである。彼は本作でプロデューサーを務め、同社は本作をきっかけにSCE傘下となり、『アンチャーテッド』シリーズなどを開発していくことになる。

シリーズ作品

クラッシュ・バンディクー2 コルテックスの逆襲!	PS
クラッシュ・バンディクー3 ブッとび!世界一周	PS
クラッシュ・バンディクー4 さくれつ!魔神パワー	PS2・Xb・GC
クラッシュ・バンディクー アドバンス	GBA
クラッシュ・バンディクー アドバンス2※1	GBA
クラッシュ・バンディクー5※2	PS2
クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作戦!	GBA
クラッシュ・バンディクー がっちゃんこワールド	PS2・PSP・GC

※1…クラッシュ・バンディクー アドバンス2 ぐるぐるさいみん大パニック!?
※2…クラッシュ・バンディクー5 え〜っ クラッシュとコルテックスの野望?!?

DATA クラッシュ・バンディクー

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1996年12月6日

定価/4800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

移植作は存在しないが配信の利用は可能である。中古ソフトの価格は安く、PS系であればほぼハードを選ばずプレイが可能だ。

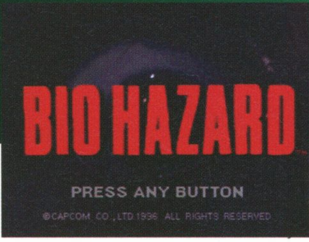


ボーナスステージはセーブポイントを兼ねており、クリアしないとゲーム中のセーブができない。続編以降はこの仕様は改善された。

©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©1996 UNIVERSAL INTERACTIVE SYUDIOS, INC. ©1996 NAUGHTY DOG, INC.

サバイバルホラーのジャンルを確立

バイオハザード



元祖とされる作品は以前にもあったが…

1994年12月にプレイステーションが発売されてから一年余が経過し、各社力を入れたタイトルが出揃ってきた頃、カプコンは世界のゲームシーンに多大な影響を与える新ジャンルを世に送り出した。それが『バイオハザード』である。

本作は皆さんご存じのいわゆるゾンビゲーであるが、そのゲーム性から複数のカテゴリーに当てはめることができる。まずこの頃はまだ少なかった三人称視点で武器などを手にして戦うTPS（サードパーソンシューティング）の要素を持っている。次に様々な謎を解き明かしていくアクションアドベンチャー。そして固定型カメラを使った映画的視点で展開するホラーである。ホラーゲームでいえば、同じカプコンから過去には『スウィートホーム』が発売されているが、シリーズのディレクター・プロデューサーを務めた三上真司氏は前記の作品にヒントを得ていたという。

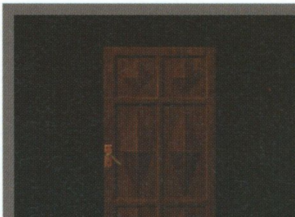
本作のような形態のゲームはフランスのInfogrames（現Atari）が制作し、PCや3DOで発売された『アローン・イン・ザ・ダーク』が元祖といわれている。しかし、このジャンルを確立したのは、紛れもなく本作であり、自信の表れからか、初回作からパッケージにはサバイバルホラーと銘打っており、ロード画面でも「Enter the world of survival horror...」の文字が表示される。

シリーズ作品	
バイオハザード2	PS・DC・64・GC・PC
バイオハザード3 LAST ESCAPE	PS・DC・GC・PC
バイオハザード CODE:Veronica	PS2・DC・GC・PS3・X360
バイオハザード0	GC・Wii
バイオハザード4	PS2・GC・PS3・Wii・PC
バイオハザード5	PS3・X360・PC
バイオハザード6	PS3・X360・PC

ただし、サバイバルホラーという定義は完全なものがあるわけではなく、3Dの枠を外せば1981年に登場したAtari 2600用ソフト『ハウンテッドハウス』が最初期のゲームであるという意見もある。また、ゾンビではなく、恐竜と戦う同社の『ディノクライシス』シリーズもサバイバルホラーに分類されている。つまり、ゲーム内容のジャンルというよりは災害や脅威に対して生存を勝ち取る、といったテーマを指す場合が多いのである。



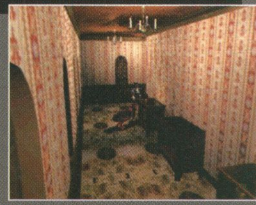
いわゆる洋館事件の始まり。限定的な条件下で起こる惨劇はまるで昔の海外ホラー映画のよう。スタートボタンを押せば恐怖の扉が開く。



様々な制約がある中、スタッフがこだわったのがこのドアを開けるシーン。その先になにがあるのか不安にさせる演出は恐怖感を煽った。

クリーチャー





ウイルスのパンデミック化によるゾンビの増殖…というホラー映画さながらの設定で、異形のクリーチャーが襲いかかってくる。個体は元人間に限らない。

DATA バイオハザード

メーカー/カプコン
発売日/1996年3月22日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

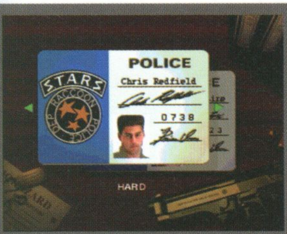
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

GC・DS・Wiiで発売されたものはリメイク版で、他にPS3やXboxでもHDリマスターが発売されている。ゲームアーカイブスの配信はPS版である。

※…PS版の発売日・PS版の定価

©CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.

事前の評価を覆す異例のヒット



選べるプレイキャラ
クリス、ジルどちらを選ぶかによって、パートナーやスキル&パラメーターが異なる。



重火器は使えるが、弾薬が限られているので時には逃げることも考えなければならない。1作目はこの辺のリアルさが際立っている。



観察と閃き
一見、近づけないものもよく周りを見渡すと使えるものが見つかったりする。

今やスピンオフ作品が続々と制作され、CG・実写映画化もされるほどの人気タイトルとなった『バイオハザード』シリーズであるが、開発には実績のない若手や新人クリエイターが多く集められ、製作は難航したと公式の制作秘話で語られている。同時期は社内でも『ストリートファイター』シリーズに力を入れていたため、ベテランスタッフはそちらに取られていたようである。実際、本作は発売当時プロモーションが活発だったわけでもなく、前評判も高くはなかったので、いきなりのヒットとはならなかった（ちなみに本作の初期出荷は14万本程度である）。しかし、苦悩しながらも「恐怖」というコンセプトを貫いた作品はユーザーの口コミで広まり、発売から1年で国内でミリオンセールスを達成するまでに至ったのである（海外ではディレクターズカット版なども含め、累計で500万本以上の売り上げを記録している）。

恐怖へのこだわりは随所に見られ、架空のアメリカが舞台という設定を大事にするため、キャラクターはすべて英語で喋り、プレイヤーが字幕を追う洋画と同じスタイルを採用した。また、本作開発当時はまだCG技術が発達していない時代であり、オープニングやエンディングのムービーシーンで恐怖感を上手く表現できなかった。そのため、外国人俳優を起用し、実写ムービーを挿入するなどの演出を徹底したのだ。加えてクリーチャーのビジュアル的グロさとドアを開ける際の心理的怖さを両立させ、ユーザーを震え上がらせたのである。

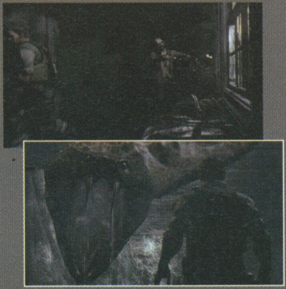








HD版



PS、XBOX系でリリースされているHDリマスター版では操作形態も見直されている。意図的に見づらい場面もあるが、画質の向上でプレイ環境はかなり快適になっている。



CGでは表現できなかったシーンを実写で補っている。苦肉の策として採用されたが、むしろ恐怖心が湧いてくる。



回避しないと死が待っているトラップも存在。こういう時にクセのあるラジコン操作が余計に焦らせる。

セガサターンが生んだ奇跡のアクション

ガーディアンヒーローズ



VSモードでは総勢45名から選択可能



必殺技はコマンド入力方式。一方、魔法に関してはコマンド選択も可能。また、無敵のアンデッドヒーローにさまざまな指示を出すことができる。



VSモードでは何でもあり。村人が神に立ち向かうこともできる。オリジナルの遊び方を模索するのも本作の醍醐味である。

セガハードとしては最も好調な滑り出しを記録し、前途洋洋たる未来が約束されたかに思われたセガサターン。『バーチャファイター2』でセガ初のミリオンを達成したその翌月、セガサターンに最も勢いがあった時代に発売された本作は、同ハードが得意とする2D対戦格闘ゲーム的要素に加え、RPG的なシステムも内包したアクションゲームである。

基本となるストーリーモードはレベル制を採用。敵を倒すことで経験値が手に入り、一定数に達すればレベルアップ&ポイントゲット。ステージの合間でこのポイントを使って自由にステータスを上昇させることができる。なお、このストーリーモードは全30ステージで構成されているが、途中どの選択肢を選ぶかによって展開が変わっていく。1度のプレイでは全てのステージを遊ぶことができないので、何度も繰り返し遊ぶことができる。

が、本作最大のウリといえば、最大6人まで参加可能なVSモードであろう。5人対1人の絶体絶命の戦い、3人対3人のチーム制など、対戦ルールを自由に設定できることに加え、貧弱な村人なども含め、ストーリーに登場したほぼ全てのキャラ、都合45名を使用できるという凄まじさ。もちろんボスキャラも含まれているので、「逃げまどう村人をボスから守る」といったシチュエーションなど、遊び方はまさに無限大と言えよう（ただし6人プレイには別売のセガマルチターミナルが必須であった）。

自由度の高さ、バトルの爽快感、格ゲー並みの駆け引き、読み込みの速さ。欠点らしい欠点は特に見当たらない本作。セガサターンを代表する作品の1つとして、セガファンの間で今も語り草となっている。

シリーズ作品

アドバンスガーディアンヒーローズ	GBA



ストーリーモード中はたびたび選択肢が登場。選択次第でその後の展開が変わり、1回で全てのステージを攻略することは不可能となっている。





ステージ間ではレベルアップで得たポイントを使って、ステータスを上げることができる。どれに振り分けるかも全てはプレイヤー次第だ。

DATA ガーディアンヒーローズ

メーカー/セガ
発売日/1996年1月26日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	400円

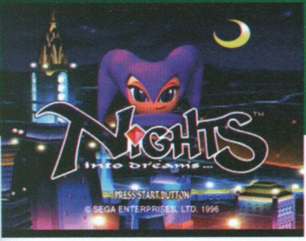
長い間他ハードへの移植がなく中古価格は高めであったが、HDバージョンがXbox Live Arcadeで配信され、気軽に遊べるようになった。

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

美しい世界を飛び回る楽しさ

ナイツ

NiGHTS into Dreams...



夢の中を舞台とした3Dレースゲーム



主人公は少年と少女で舞台はその夢の中。イデアパレスに閉じこめられているナイツとデュアライズすることでフィールドを自由に飛行できる。

本作はセガから発売されたセガサターン用ゲームで、この年の同ハードを代表する一作。それまでのゲームにはないスピード溢れる浮遊感でプレイヤーを虜にした。その人気は非常に根強く、セガがハード事業から撤退するとPS2へ移植され、その後Wiiで続編が発売されるなどシリーズの作品数こそ少ないが、優良なコンテンツとしてプレイヤーからも認知されている。また、2012年にはPS3とX360でHD版が発売されるなど、新規のファン獲得にも余念がない。

本作の発売前にも3Dで作られたゲームはいくつも存在したが、その多くは見た目は3Dでも操作は2Dというものであった。それに対し本作は夢の中の空間を浮遊するというゲーム性で、平面から立体へとゲームの舞台を変えたのだ。そのゲーム性を一言で説明するならば3D立体レーシングといった感じであるだろうか。ボス戦以外では敵を倒す必要がなく、ステージを効率よく周回するというのはまさしくレースゲームに通ずるもの。その操作は別売りのマルチコントローラとよくマッチしており、プレイヤーは簡単に夢の世界へと溶け込むことができたのである。また、奏でられる素晴らしいサウンドの数々も世界観に合ったもの。その独特なキャラと共に後の作品でも使われ、そこでもまた本作の評価を高めているのだ。



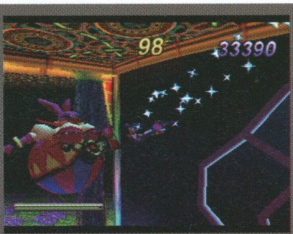
3D空間を自由に飛び回る浮遊感とスピード感がプレイヤーを魅了する。アナログコントローラとの相性も最高である。



美しい世界に軽快なサウンド、操作性の良さとやり込みがきく奥の深さもあり、ゲームの面白さがダイレクトに伝わってくる作品であった。

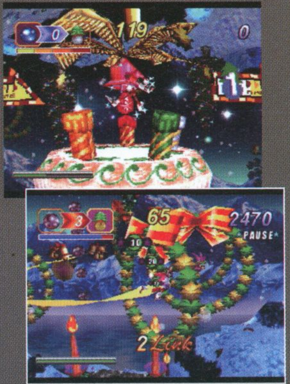
シリーズ作品

ナイツ 星降る夜の物語	Wii



各ステージにはボスも存在。その攻略法はボスによって異なっており、倒し方を試行錯誤するのも楽しみの1つだ。

クリスマスナイツ



1996年11月22日～1997年1月31日の間にのみ配布された特別体験版。ゲーム内容は同じだがセガサターンの内蔵時計の日付によってグラフィックとタイトルが変化する。

DATA ナイツ NiGHTS into Dreams...

メーカー/セガ
発売日/ 1996年7月5日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / **SS セガサターン** / GC ゲームキューブ / **PS2 プレイステーション2** / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	1029円

この他にPS3の配信版もあり（1028円）。オリジナルのサターン版は安価だが、マルチコントローラが必要なことに注意したい。

※…SS版の発売日・SS版の定価

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

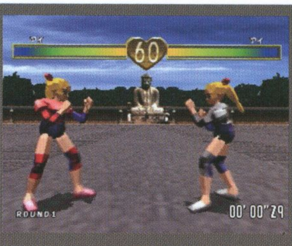
FIST



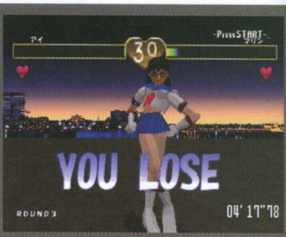
ネタとして買えば充分楽しめる



イマジニアから発売された3D対戦格闘ゲームで、美少女が戦うことが最大の売りである。90年代風のアニメ絵も相当なものだが、その実態は…。



試合が始まると、そこに映し出されるのはアニメ絵とは似ても似つかない、ゴツゴツとしたポリゴン丸出しの不細工キャラなのである。



一応3D格闘としての体は成しており、全く遊べないということもない。しかし、このグラフィックを見るたびに精気が失われていく気がしてしまう。

どうしてこんな作品が世に出てしまったのだろうか。誰もがそう考えずにはいられない本作『FIST』はイマジニアから発売された3D対戦格闘ゲーム。同社は以前『制服伝説 プリティ・ファイター』というスーパーファミコン用の作品を発売しており、そのリメイク作である『制服伝説 プリティ・ファイターX』がセガサターンで発売されている。その続編に相当する本作のコンセプトは美少女格闘ゲーム。主人公選択画面ではアニメ絵全開の美少女キャラ達（男性キャラも2人いるが）が出迎えてくれる。しかし、ゲームがスタートするとそのコンセプトは音を立てて崩れ去るのである。

写真を見てもらえば全てを理解していただけると思うが、これは作画崩壊などというレベルではない。途中で制作を放棄したのだろうか、ゴツゴツとした角が立ったポリゴンを隠そうともせず、その不細工な造形に落書きのような顔が描かれている。

いったいどうしてこんな作品ができあがってしまったのだろうか。ちなみに本作が発売されたのは、セガサターン版の『バーチャファイター2』が発売された約1年後である。この時代に技術不足というのは言い訳にもならないであろう。

ただ、幸いなことに一応ゲームとしてはそこそこ遊べる出来であり、中古価格も非常に安い。話のネタとして購入しても決して損をするゲームではない。バカゲーを笑い飛ばす度量のある方にはオススメのゲームである。



各キャラを拡大したり回転させたりしてじっくりと観察可能。スカートの下のパンツを眺めることもできるが、いやらしさは微塵も感じられない。

PS版





同日に発売されたPS版は定価が1000円安くなっている。こちらも相当に酷い出来なのだが、SS版と見比べるとマシに見えてしまう。ただし、ゲーム性はSS版の方が上かもしれない。

DATA FIST

メーカー/イマジニア
発売日/1996年11月22日

定価/6800円

※…SS版の発売日・SS版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

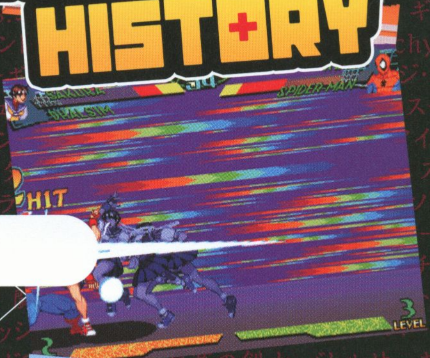
SS版PS版共に中古価格は非常に安い。ただし、本作はあくまでネタとして楽しむものであり、その内容やゲーム性に期待してはいけない。

©1996 IMAGINEER Co.,Ltd.



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー

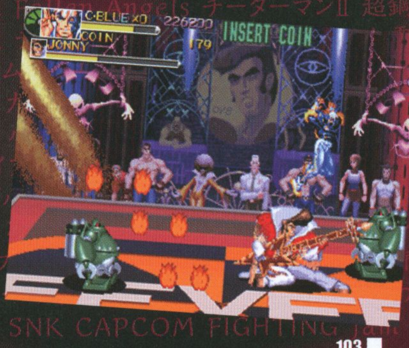


1997年

幕末浪漫 月華の剣士 P.105
ストリートファイターⅢ NEW GENERATION P.106
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER P.107
バトルサーキット P.108
アーマード・コア P.109
BODY HAZARD P.110
トゥームレイダース P.111
三國無双 P.112
ブシドーブレード P.113
シルエットミラージュ P.114
御意見無用 Anarchy in the NIPPON P.115
チーターマンⅡ P.116







1997年のTVゲーム事情

この年の1月、ついにプレステで『FFⅦ』が発売され、次世代機戦争においてプレステ陣営が圧倒的に有利な立場となった。また、同年には『ドラゴンクエストⅦ』のプレステでの制作が発表され、2大RPGを味方にしたプレステが次世代機の覇者となるのは、もはや誰の目にも明らかになっていく。アーケードでは相変わらず対戦格闘ゲームがリリースされ続けていたが、既に往時の輝きはなくブームには陰りが見え始めていた。特に複雑で高度な操作を必要とするシステムが新規の参入者を遠ざけていたのだ。

1997年に発売されたTVゲーム



リアルバウト餓狼伝説スペシャル

メーカー／SNK
発売日／1997年1月
定価／—円

『餓狼伝説3』の次に展開された『リアルバウト餓狼伝説』シリーズの2作目。フィールドは『餓狼伝説スペシャル』以来の2ライン性になっており、キャラ数も増加している。この頃のSNKは『餓狼』にしろ『サムスピ』にしろシステムの変更が迷走ぎみであった。



ポケットファイター

メーカー／カプコン
発売日／1997年10月
定価／—円

『ストⅡ』や『ヴァンパイア』などのキャラを使った簡易格闘ゲーム。ボタンの数も少なく簡単な操作でコンボも出せるなど初心者向きのシステムを持つ。各キャラに3種類ある必殺技はジェムを取得することで最大3レベルまでパワーアップ可能。



私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES

メーカー／カプコン
発売日／1997年12月
定価／—円

カプコンから発売された3D対戦格闘ゲーム。3Dとは言え操作感覚は『ストEX』と同じように2D寄り。学園を舞台としたタッグマッチバトルで、2キャラが協力する超必殺技「愛と友情のツープラトン」が特徴的だ。



鉄拳3

メーカー／ナムコ
発売日／1997年3月
定価／—円

本作から三島一八と風間準の息子である風間仁が主役となった。シリーズを追うごとに完成度は向上しており、本作のPS移植版は日本国内で140万本を売り上げたほか全世界でも大ヒットを遂げ、家庭用ハードでの対戦格闘ゲームの売り上げ記録を持っている。



グルーヴ オン ファイト 豪血寺一族3

メーカー／アトラス
発売日／1997年5月
定価／—円

シリーズも4作目となり、従来のキャラをほとんど一新して、新たなシリーズを目指して開発された。しかし、次回作では旧キャラが復活しこの路線は成功しなかった。システム的には前作からのタッグマッチバトルで、対戦中にキャラの入れ替えができる。



ヴァンパイア セイヴァー

メーカー／カプコン
発売日／1997年5月
定価／—円

『ヴァンパイア ハンター』からフォボス、パイロン、ドノヴァンの3キャラが削除され、バレッタ、キュービィ、ジェダ、リリスの4キャラが追加されている。システムはより対戦向けに特化されたが、複雑になりすぎた分、初心者には厳しいものになっている。



ガンダム・ザ・バトルマスター

メーカー／バンダイ
発売日／1997年6月20日
定価／6800円

ガンダムのMSを使用した対戦格闘ゲームだが、搭乗者は全てオリジナルキャラである。原作よりもはるか先に時代が設定されており、そのためザクⅡVSサザビーといった異なった世代のMS同士の対戦が実現できるようになっている。



悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

メーカー／コナミ
発売日／1997年3月20日
定価／5800円

28ページで紹介している『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』の続編に相当し、PSで発売された。RPGの要素が加えられたシステムで、経験値によるレベルアップや広い城内の探索がゲームの重要な要素となっている。

©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 SNK CORPORATION ©ATLUS CORPORATION 1997 ALL RIGHTS RESERVED
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPMENT BY KCET. ©SOTSU AGENCY·SUNRISE ©BANDAI 1997
©1994 1995 1996 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

幕末浪漫 月華の剣士



キャラの立ち具合は非常にSNKらしい



キャラを選択した後、剣質を選ぶ。「力」はその通り攻撃力が高く、「技」は連続技重視になる。また、隠し剣質の「極」も存在する。

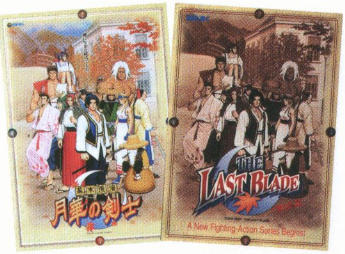


幕末を舞台とした剣劇格闘ゲーム。同社の同じ武器格闘である『サムライスピリッツ』とはゲーム性と世界観で棲み分けができている。

『幕末浪漫 月華の剣士』はSNKが開発した剣劇格闘。『サムライスピリッツ』とよく似たコンセプトでありながら、異なった世界観とゲーム性を持つことで棲み分けを目指したが、『サムスピ』が迷走していたこともあって、後から発売された本作がその人気を喰ってしまう事態が起こった。また、その耽美的な美形キャラには女性ファンもつき、SNKの相変わらずのキャラ作りの上手さには唸らせられる。

本作の舞台は幕末の日本。既に武士の時代は終わりを告げようとしている頃である。散りゆくものが美しく感じられるのは当たり前で、本作は美と終の二文字がよく似合う。武器を持って戦うゲームゆえに敗者には死がつきまとい、美しい背景には血しぶきが舞い散るのだ。この本作独自の雰囲気が好みに合うプレイヤーにとって、本作はたまらなく魅力的に映り、熱狂的なファンが存在するのにも納得がいく。だからといって本作が外見だけのゲームかと言えばさにあらず。実際にプレイしてみても納得のいく面白さ。

当時の目の肥えた格闘ゲームファンにも受け入れられ、かなりの人気を得ることに成功した。ただ、システム面では目新しいものが少なく、既に閉塞感が漂っていた2D対戦格闘ゲームにおいては、システム面で新しさを求めるのは無理があり、本作のようにキャラと雰囲気でファンを引きつけるのは正しい戦略だったのであろう。



シリーズ作品

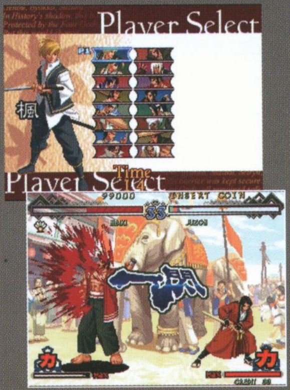
幕末浪漫第二幕 月華の剣士※	AC・DC・PS2

※幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花



「弾き」などの特殊動作は存在するが、一般的な格ゲーと同じ感覚でプレイが可能。当然、必殺技や超必殺技もありだ。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花



早くも翌年に発売された続編。基本的なシステムは継承し登場キャラ数が増加している。前作の人気を受け継ぐ形でヒットし、家庭用ハードにも移植された。

DATA 幕末浪漫 月華の剣士

メーカー/SNK
発売日/1997年11月

定価/−−円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	926円
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

NEOGEOのROM版とCD版もあり。PS2版は『NEOGEO オンラインコレクション』に続編と共に収録されており、これはほぼ完全移植である。

※…AC版の発売日

©1997 SNK CORPORATION

遂に発売された大ヒット格ゲーの後継者



ストリートファイターIII NEW GENERATION

バージョンアップを重ね完成度を高めていった



『ストII』から6年の歳月を経て発売された正統な続編。リュウ・ケンを除くキャラが刷新され、主人公には新キャラのアレックスが据えられた。

『ストII』の最終作である『スパIIX』が発売されてから3年。遂にその正当な後継作である『ストリートファイターIII』が発売に至ったのである。『I』から『II』の時も大幅なキャラの入れ替えがあったが、『III』では不動の主人公リュウがその座を奪われ、新キャラであるアレックスを中心としてゲームが展開していく…予定であった。

結果から言うとこの主人公交代劇は上手く行かなかった。従来のキャラを刷新してリュウ&ケン以外を新キャラにしたのは英断であったが、やはり新しい主人公は根付かなかった。実際に



3種類から選択可能なスーパーアーツ(超必殺技)やブロッキングなどシステム面に変化はあるが、ゲーム性の根本は『ストII』から変わっていない。

アレックスはそれほどの人気を得られず、結局『ストIV』からは従来の体制に戻っているのだ。ただ、この人事には『ストII』を越えようとするスタッフの意気込みが溢れており、上手くはいかなかったとは言え、試み自体は評価すべきであろう。

システム面で『III』を代表するのはブロッキングで、ガードの概念を越えるこの動作は革新的であった。ただ、これによって初心者と上級者の差が広がったという考えもあり、本作を抜きにしても2D対戦格闘ゲームは年々マニアックなゲームになっていくのだが、それを加速させた要素になっているのは事実だろう。

とりあえず本作は発売されたが、バージョンアップで完成度を高めていくのは『スト』シリーズでは当たり前のこと。『III』もトータルで3作品が世に

シリーズ作品

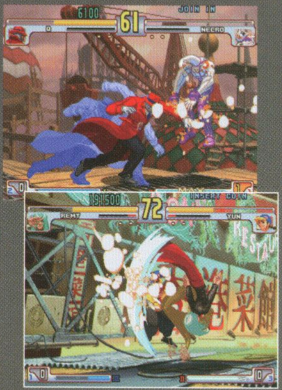
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	AC・DC・SS
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	AC・DC・PS2・etc.



同年10月に発売されたシリーズ2作目。キャラの追加やEX必殺技の導入などのテコ入れが行われたが、発表後即『3rd』の制作が告知された。

送り出され、特に最後の作品である『3rd STRIKE』は対戦ツールとしての評価が非常に高い。それは本作が日本でも規模の大きな対戦格闘ゲーム大会である「闘劇」で、2003年から2010年までの間連続で種目として選ばれていたことからも証明されている。

3rd STRIKE



最終的な完成バージョンとも言える『3rd』は初代から2年遅れの1999年に発売された。その完成度の高さがプレイヤーに評価され、長い間愛される作品となった。

DATA ストリートファイターIII NEW GENERATION

メーカー/カプコン
発売日/1997年2月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

シリーズの移植は最終バージョンである『3rd』に集中しており、本作が遊べるのはDCのみ。幸いにして中古価格は安めである。

©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

シリーズも2作目となり システムも完成している



『VS.』シリーズの第2弾として発売された。スパイダーマンやキャプテンアメリカなどX-MEN以外のマーベルキャラが登場している。



基本的なシステムとゲーム性は前作譲り。技の読み合いといった要素よりも、派手な連続技を決める爽快感が重視されている。



本作のラスボスは体の一部を機械化した豪鬼「メカ豪鬼」である。作品によっては弱体化が激しい豪鬼だが、本作ではその強さを見せつけてくれる。

カプコンのキャラとマーベル・コミックのヒーローが共に戦う、『VS.』シリーズの2作目となる本作は、ド派手なシステムを受け継ぎながらキャラの入れ替えを行い、時代に沿った作品に仕上げられている。このシリーズはカプコンの独断ではなくマーベル側との折衝が必要な作品。そのためマーベルキャラの中で誰を登場させるかについては、たびたび意見の食い違いがあったようである。

前作からのことではあるが、本作もタッグマッチ方式を採用しているため、キャラ同士の相性も重要になっている。特に2人同時にハイパーコンボを放つ「ヴァリアブルコンビネーション」では、キャラの組み合わせによって威力やヒット数に差が出るようになっている。また、一方を主力にし、もう一方を主力キャラの体力回復までの繋ぎとする戦略なども可能。タッグという特性上、キャラ数以上に組み合わせは多種多彩なのだ。

そして、本作の日本における目玉が「とんねるずの生でダラダラいかせて!!」とのタイアップキャラ「憲磨呂」である。憲磨呂は同番組で木梨憲武が演じた芸術家キャラで、その独特な外見や動きがゲーム上でも再現されている。こういったタイアップは当時としては珍しく、マスコミをも巻き込んだ話題となった。

ただ、先にも日本ではと述べたように、憲磨呂の出演にはマーベル側の許可が下りず、海外版では存在が削除されている。マーベルとしては自社の大切なコンテンツのイメージを壊したくなかったのであろう。



憲磨呂



当時日本テレビ系列で放送されていた「とんねるずの生でダラダラいかせて!!」とのタイアップで実現したキャラ。マーベルから削除要請を受け、海外版では存在が消されている。

DATA MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

メーカー/カプコン
発売日/1997年7月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS** プレイステーション	**SS** セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

SS版は拡張RAMカートリッジが必須で中古ソフトの値段は高め。PS版はそれよりも安価であるが試合中にキャラの交替ができない。

©1997 MARVEL CHARACTERS, INC., ©NORITARO KINASHI·Arival/NTV ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

ベルトスクロールアクションの集大成

バトルサーキット



最後の作品だけに完成度は非常に高い



ベルトスクロールアクションで一世を風靡したカプコンが同ジャンルで最後に発売した作品。完成されたノウハウでスキのない面白さだ。



高速横スクロールのシューティング面。こういったゲーム性に変化を与える手法は様々なゲームで取り入れられている。


使用キャラにもよるが本作の難易度はあまり高くない。特に体力回復が可能なエイリアン・グリーンはある程度のゴリ押しもできる。

『ファイナルファイト』以来アーケードだけで11作のベルトスクロールアクションを開発してきたカプコン。しかし、同ジャンルは人気が低迷しており、この時期には既に時代遅れのゲームという目で見られていた。そこでカプコンはお家芸とも言えるベルトスクロールアクションの開発を、本作をもって終了したのである。

しかし、最後の作品だけあって本作の完成度は非常に高く、ここで終了となってしまったことが残念でならない。やはり、ゲーム作りはアイデアとノウハウの積み重ねが重要であり、本作のような優れたゲームバランスは、改良の繰り返しによって初めて得られるものなのだろう。

システム面では「バトルダウンロードユニット」というアイテムによるパワーアップが搭載されている。この効果はキャラごとに異なっているだけでなく、その場の味方キャラ全体に行き渡るため、多人数プレイ時に特に威力を発揮する。また、各キャラはゲーム中に入手したコインを使ってアップグレードが可能。そのため、敵を倒す時になるべくコインを多く落とすような戦い方をすれば、後々にわたって有利になっていくのだ。キャラによってはかなり役立つアップグレードもあるため、いかに早くそれを購入できるかも本作の肝になっている。

ちなみに本作はもともとレースゲームとして作られており、そのバージョンのデータも未発表ながら存在しているということだ。是非1度、そのバージョンの『バトルサーキット』を遊んでみたいものである。



アップグレード



本作の特徴が自キャラのアップグレード。敵が落としたコインで資金を貯め、新技の追加や体力の増加から1UPまでステージ間で様々なパワーアップが可能だ。

DATA バトルサーキット

メーカー/カプコン
発売日/1997年4月

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

既にベルトスクロールアクション自体が下火になっていたためか、家庭用ハードへの移植は行われていない。ただ、今後移植の可能性は充分にあるだろう。

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

ロングランヒットシリーズの元祖

アーマード・コア



人によって楽しみ方は大きく異なる



ロボット型の自機を操る3Dアクションシューティング。2足型だけではなく4足ホバーやキャタピラタイプにも改造可能だ。

フロム・ソフトウェアを代表する人気シリーズの元祖である本作は、後の作品と比較してかなりシンプル。しかし、シリーズを通して醸し出される独特の雰囲気やシステムは1作目から健在であり、オープニングからいきなりゲームの世界に引き込まれることになる。

本作はいわゆる3Dロボットアクションであるが、初めから家庭用ハード向けに開発された作品だけあり、ただ戦うだけのゲームではない。そこには重厚なストーリーが存在し、ミッションクリア方式でゲームが進行していく。



ミッションをクリアすることでゲームは進行していく。そして、そこで入手した資金を使って自機を強化していくのである。

そして、その合間には入手した資金を使っての自機のカスタマイズが可能になっており、ここが本作の最も楽しい部分でもある。

自機は10種類のパーツから成り立っており、例えば脚部パーツを2本足からキャタピラに変えればゲーム上でも反映され、外観だけでなく操作法まで違ってくるのだ。それ以外にも腕部や武装、ブースターなど各種パーツの変更が可能になっており、特に武器の変更は戦い方を一変させる効果がある。本作には3D戦闘メカシミュレーターとの表記がある（現在は3D戦闘メカアクションに変わっている）が、それはロボットの動きにそれだけの自信があったということなのだろう。

しかし、結局自機はプレイヤーが操作しなくてはならず、本作がアクションゲームであることは間違いない。アクションが得意であれば適当な改造でも先へ進めるし、苦手な人は自機のカスタマイズをじっくりと練り、自分にあったロボットを作り上げればばいい。この楽しみ方の幅の広さこそが本作の持ち味であり、シリーズが長く継続している理由なのだ。

シリーズ作品

アーマード・コア プロジェクトファンタズマ	PS
アーマード・コア マスターオブアリーナ	PS
アーマード・コア2	PS2
アーマード・コア2 アナザーエイジ	PS2
アーマード・コア3	PS2・PSP
アーマード・コア3 サイレントライン	PS2・PSP
アーマード・コア ネクサス	PS2
アーマード・コア ナインブレイカー	PS2
アーマード・コア ラストレイヴン	PS2・PSP
アーマード・コア4	PS3・X360
アーマード・コア フォーアンサー	PS3・X360
アーマード・コアV	PS3・X360
アーマード・コア ヴァーディクトデイ	PS3・X360

自機のカスタマイズ



本作の自機は多数のパーツから成っており、それを組み合わせることで自由に機体を作り替えられる。ここが本作最大の楽しみであり、単なるアクションゲームでは終わらない部分だ。

DATA アーマード・コア

メーカー/フロム・ソフトウェア
発売日/1997年7月10日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

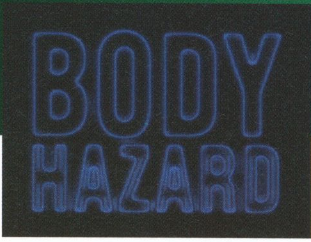
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

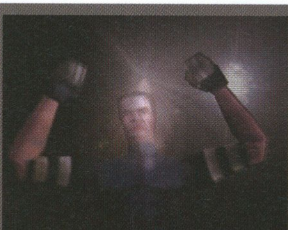
今さら本シリーズを1から始めようと思う方は少ないと思われるが、中古ソフトの入手は容易であり、ゲームアーカイブスの利用も可能だ。

©1997 From Software, Inc

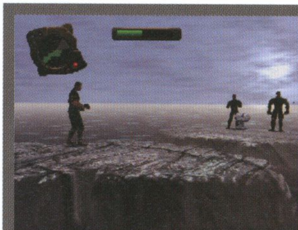
BODY HAZARD



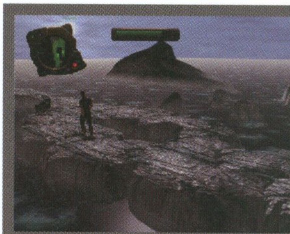
クソ洋ゲーを改善せずにベタ移植



ストーリーがムービーで語られるのだが、英語の音声に対し字幕や吹き替えの処理はない。ただ説明書に日本語訳が載っているのみである。



『バイオハザード』のように自由にフィールドを移動し、『鉄拳2』のような戦闘が行われる。理想が実現していれば実に面白そうなゲームである。



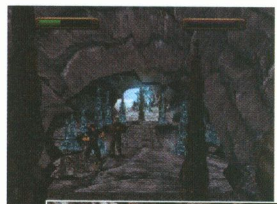
劣悪な操作性とカメラワークでストレスが溜まるゲーム性。肝心の戦闘もぎこちない動きで爽快感が薄い。

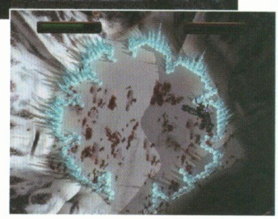
本作は『ファイプロ』シリーズなどで有名なヒューマンから発売されたアクションゲーム。しかし、制作したのは同社ではなくアメリカのメーカーで、本作は悪しき時代の洋ゲー丸出しの作品になっている。

ヒューマンが倒産したのは1999年のことで、その前年には大幅な赤字を計上している。ということは、本作が発売された1997年には会社自体が傾き始めていたということなのだろうか。同年には『ザ・コンビニ』のヒットもあり、そこまで経営が悪化していたはずはないのだが、そう思わざるを得ないほど本作の出来はひどいのである。こんな作品を買い付けて移植・販売しなければならないほど困っていたというのであれば、やはり会社は末期的な状況にあったのだろう。

しかも、移植に際する手抜きも酷く、英語で語られるストーリーに対し、ゲーム上では何のフォローもない。代わりに説明書にその日本語訳が載っており、最初から全て読まずにゲームが進んだときに読み進めてくださいとの注意書きがある。また、海外版では実装されているセーブ機能もなく、継続はパスワード方式である。

本作が目指したものは『バイオハザード』と『鉄拳2』の融合であるらしいが、その試みは全く上手くいっていない。特にそのあまりに酷いカメラワークのせいで、移動すらままならない場面が多いのだ。視界が遮られキャラを間違った方向へ進ませるたびに「No way」のセリフを聞かされ、プレイヤーの心は折れてしまう。また、格闘ゲームとしても爽快感は薄く、無駄に技の数だけは多いのに、しゃがみキックのみで全敵を倒せてしまうのである。







道中でザコ敵を規定数以上倒していないとボスに勝利しても次のステージに行けない。この仕様がますます作業感を高めるのだ。

DATA BODY HAZARD

メーカー/ヒューマン
発売日/1997年7月3日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

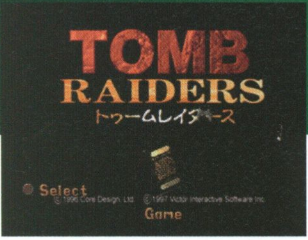
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはPC用ゲームでアメリカのGray Matter Interactiveが開発している。中古ソフトはかなり安めのため、興味がある方は購入してみては。

©HUMAN 1997

海外で絶大な人気を誇る3Dアクションアドベンチャー

トゥームレイダース



映画のゲーム化ではなくこちらが元祖



アンジェリーナ・ジョリーの役作りが見事で映画版でもハマり役であったが、お手本になっているのはこのゲームである。



現在のゲームを基準にすると視認性や操作性に注文がつくかもしれない。しかし、当時としては空間の使い方が非常に上手く評価に値した。

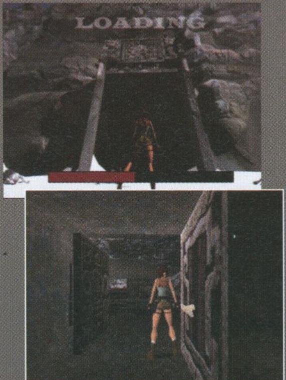
シリーズ作品	
トゥームレイダー2	PC・PS
トゥームレイダー3	PC・PS
トゥームレイダー4 ラストレベレーション	PC・PS・DC
トゥームレイダー5 クロニクル	PC・PS
トゥームレイダー 美しき逃亡者	PC・PS2
トゥームレイダー レジェンド	PC・PS2・Xb・PSP
トゥームレイダー アニバーサリー	PC・PS2・X360・PSP・Wii
トゥームレイダー アンダーワールド	PC・PS2・PS3・X360・Wii
ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト	PC・PS3・X360
トゥームレイダー	PC・PS3・X360

『トゥームレイダース』はイギリスのCore Designが開発した三人称視点&3Dのアクションアドベンチャーゲーム。作品は現在も続く長寿シリーズとなっており、本作以降は『トゥームレイダー～』として発売されている。本作のPS版はビクターインタラクティブ ソフトウェアが発売元となっているが、国内版は作品によって販売メーカーが次々に変わってしまっている。ちなみに現時点での最新作はスクウェア・エニックスが販売権を持っており、開発も7作目からは同社が買収したアメリカのCrystal Dynamicsが担当している。

国内では『バイオハザード』シリーズのように一般的に浸透していないため、アンジェリーナ・ジョリー主演の映画をゲーム化したと思っている方も多いが、実際の順序は逆で本作を元に後に映画が制作されているのだ。作品は特に欧米での人気が高く、シリーズ累計では3000万本以上を売り上げている世界的なタイトルである。ちなみに主人公であるララ・クロフトは、ゲームヒロインとして最も成功した人間の女性としてギネス認定されている。

トゥームレイダー=墓荒しの意味であるように、本作は遺跡に眠る財宝を目的に数々のトラップをくぐり抜けながら探索を行うゲームであり、ステージクリア制を採用している。近年のゲームと比べてはいけないが、グラフィックは当時のものとしては良質で、遠近法を利用した表現力は秀逸であった。また、ステージ探索中は基本的に無音なのだが、敵となる凶暴な動物が出現した際や重要なアイテムが近くに存在する時などに音楽が鳴る仕組みになっており、臨場感の演出とヒントを両立させている。ゲームは高難度だが、探険ロマンが詰まった心躍る作品である。

遺跡探索アクション



ロード時間が若干気になったりもするものの、ステージクリア型でパズル性の高いアクションは面白い。敢えて画像は掲載してないが、トラップ等の一撃死シーンも特徴的である。

DATA トゥームレイダース

メーカー/ビクターインタラクティブ
発売日/1997年2月14日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

1996年にイギリスのコアデザイン社が制作し、アイドスから発売されたPC版がオリジナル。PS版SS版共に中古価格は非常に安い。

※…PS版の発売日・PS版の定価

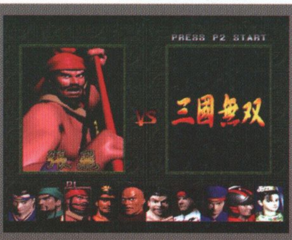
©1995 Core Design, Ltd. ©1997Victor Interactive Inc.

三国志演義に登場する豪傑となって戦う武器対戦格闘

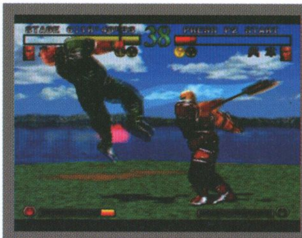
三國無双



コンセプトは悪くないが仕上がりが残念なゲーム



基本的にはどこにでもある対戦格闘。好きなキャラを選び、残りのキャラとの対戦を勝ち抜いていくと、中ボス、ラスボス（呂布）と戦える。



対戦時はキャラが非常に大きく表示され迫力満点。大きな武将がさらに武器を振り回して戦うため、画面からはみ出ることも多々ある。



勝敗が付くと最終シーンをリプレイ。視点を変えてのリプレイになるため、ここが技の詳細を最も見やすいポイントになる。

コーエーテクモゲームスの代表作として『真・三國無双』シリーズは広く知られているが、その前身である本作『三國無双』の存在は、コアなゲーマー以外にはあまり知られていない。また、存在は知っているという少数派の方々でも、プレイ経験がある方は少ないことだろう。

同社がまだ光栄という名称だった頃、世の中の同社に対する認識は完全なSLGメーカー。そんな光栄が初めて挑んだ3D対戦格闘ゲームということで、物珍しさで話題にはなるもセールス面で成功したとは言い難い作品なのである。

本作発売当時は3D対戦格闘に人気作品が数多くあった時代。それらより明らかに後発で、しかも対戦格闘初参戦のメーカーが、遥か先を行くヒット作と同等以上のクオリティを実現するのが難しいことは、素人でも分かりそうなもの。

三国志の有名武将をポリゴンで大きく表現しており迫力はあるが、対戦中にキャラの部位が消えるなどの粗が多い。その処理落ちは必殺技使用時に顕著にあらわれ、ゲームとして盛り上がる部分が残念な見た目になってしまっていた。また、三国志という膨大な登場人物がいる史実を題材としながら、使用できるのは隠しキャラを含めても最大15人と非常に少なく、多彩な武将を操る格闘ゲームに期待していた三国志ファンのプレイヤー達を落胆させたのである。

キャラクターの動作や必殺技である無双乱舞など、後継作『真・三國無双』へ引き継がれたポイントもあるため、本作が果たした役割が大きいことは間違いない。そして本作が光栄というメーカーのその後を決定付けるターニングポイントだったのも確かである。しかし、その事実以上の価値を見出すのは難しい作品だということも、また確かである。







戦闘中に画面下部のゲージが溜まると、必殺技である無双乱舞を使える。この乱舞のモーションが『真・三國無双』でも一部採用されている。

DATA 三國無双

メーカー/光栄
発売日/1997年2月28日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

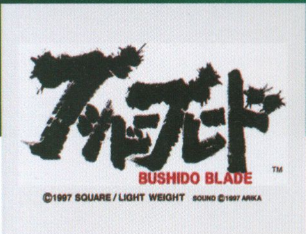
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

恐らくコーエーは本作のことを蒸し返したくはないと思っているであろう。それ故に今後も配信の可能性は低いが、中古ソフトは安価に購入できる。

©1997 KOEI CO.,LTD.

油断すれば即あの世行きの緊張感がたまらない

ブシドーブレード



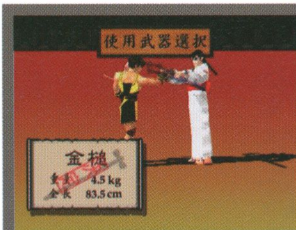
リアルに再現された武士同士の斬り合い



じりじり間合いを詰め、急所目掛けて一閃。急所に与えた傷が深ければ、それで勝敗が決するというハードな仕様である。

『ファイナルファンタジーVII』の大ヒットにより、プレイステーションを第5世代機の覇者へと導いたスクウェア。この頃の同社はまさに飛ぶ鳥を落とす勢いであり、出すゲームの多くをヒットさせていた。従来のRPGを中心に据えた経営方針には変わりはなかったものの、同時にこれまで手掛けてこなかったジャンルにも果敢に挑む姿勢を見せ、『アインハンダー』『デュープリズム』などの良作を生み出す。

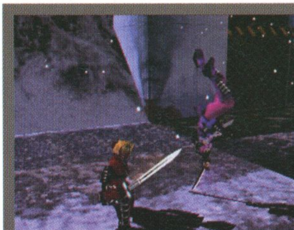
本作『ブシドーブレード』もそんな意欲作の1つで、ジャンルは対戦格闘ゲームとなっている。ただし、一般的な格ゲーとはひと味もふた味も異なるゲーム性を有しており、まず驚かされるのが、体力ゲージがない点であろう。本作の場合、頭、腹、胸に急所が設定されており、これらの部位に一定の深さの傷を負わせることで、相手は即座に命を落とすのだ。また、致命傷とはいかないまでも、たとえば足に傷を負った場合は移動速度が低下し、手なら投擲不可といった制約が生じる。さらに、軽量級のキャラが重い武器を選択した場合はうまく扱えないなど、従来のゲームに比べて、よりリアルな内容となっている。



得意武器を選んだ場合は専用技も使用できる。逆に苦手な武器の場合はうまく扱えずに転んでしまうことも。

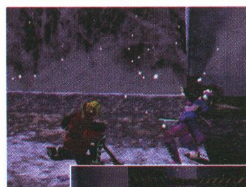
それらの仕様をしっかりと理解した上でプレイすればかなり楽しめるのだが、如何せんとっつきにくさのほうが先行した感があり、続編は発売されたものの、人気シリーズの仲間入りを果たすことは叶わなかった。

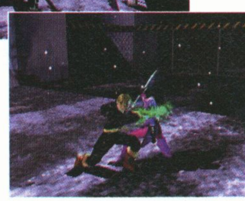
シリーズ作品	
ブシドーブレード弐	PS



本作における戦いは不気味なほど静か。一太刀が吉と出る場合もあれば逆に命取りになることも。ファンにはこの緊迫感がたまらないのだという。

それでもデジキューブ初のコンビニ専売ソフトとして約39万本を販売。この数字が、そのまま当時のスクウェアの勢いに直結していると言っていいだろう。







フィールドは広く、地形もバリエーション豊か。360度走り回れる開放感は好評を博した。武器を振り回しながら走ることも可能。

DATA ブシドーブレード

メーカー/スクウェア
発売日/1997年3月14日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

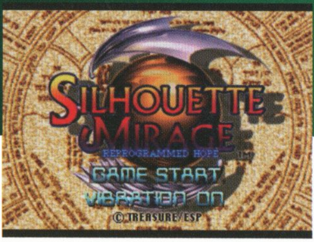
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

中古価格はかなり安いが、配信版は携帯機でもプレイが可能である。どちらを選択するかはプレイヤーの好みの問題だろう。

©1997 SQUARE/LIGHT WEIGHT ©1997 ARIKA

メーカーの職人芸的なこだわりが光る

シルエットミラージュ



トレジャーのアクション 面白さは保証付き



トレジャーが開発しセガサターンで発売されたサイドビューアクション。プレステ版ではボスが追加されステージ間でセーブが可能だ。

『シルエットミラージュ』はトレジャーが開発し、ESPから発売されたアクションゲーム。このESPとは中堅メーカーの共同出資によってできた会社で、資金調達や営業を任せることでメーカーが開発に専念できるという利点があった。ESPからは本作の他にも『グランディア』『レイディアントシルバーガン』(SS版のみ)『バロック』など優秀なゲームが輩出されており、プレステ陣営に押されていたセガサターンを支える存在になっていた。

本作の開発がトレジャーということは、その品質には間違いはないが、



独特のシステムと操作は理解するのに時間が必要だが、チュートリアルで丁寧に解説してくれるため心配は無用である。

一筋縄には行かないゲーム性とシステムを持っていることが想像される。その考えは正解であり本作はルールを覚えるまでが大変なゲームだが、その面白さは保証付きなのである。

本作の主人公は右向きと左向きの場合で色と属性が異なり、敵にも属性が設定されている。そして、同属性の攻撃では攻撃力に、異属性の攻撃では体力にダメージを与えられるよ



主人公を含めクセの強いキャラが多く、見かけで損をしている部分がある。先入観は捨ててまずはプレイしてみることをオススメする。



本作において属性は非常に重要。その属性は主人公の向きによって決まるため、必然的に敵との位置取りが大切になってくる。

うになっているのだ。そのため、敵との位置によっては体力にダメージを与えられないことになり、その場合は敵の向こう側に回り込んで主人公の向きを変える必要がある。この位置取りが本作の重要ポイントであり、そのためスライディング、2段ジャンプ、ダッシュ、伏せ移動など、移動方法が実に多彩になっている。また、敵を掴んでからの投げや回り込みでも位置関係を変えられる。

この少々難しく感じられるルールを見ると、本作が思考型のアクションだと思われるかもしれないが、実際には本作は実にスピーディーで爽快感も満点の作品だ。ただ、先にも述べたが慣れるまではなかなか大変である。





※本ページの写真はシルエットミラージュ リプログラムドホープのものです

DATA シルエットミラージュ

メーカー/ESP
発売日/1997年9月11日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

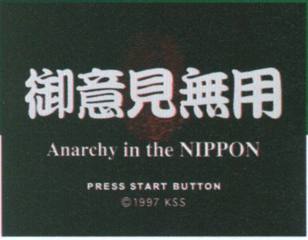
PS版はシルエットミラージュ リプログラムドホープ』の名前でトレジャーから発売された。SS版と共に中古価格は高めである。

※…SS版の発売日・SS版の定価

©TREASURE/ESP

決して本家を越えることはできないゲーム

御意見無用
Anarchy in the NIPPON



色モノ路線では本流にはなれない



『バーチャ』の鉄人達が監修した3D対戦格闘。世界一『バーチャ』が好きな人達が集まったのであるから、似たようなゲームになるのは当たり前。

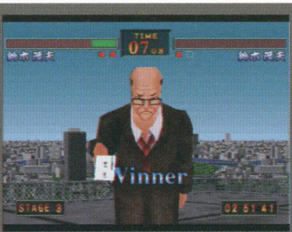
3Dで描かれた色モノキャラが戦う本作『御意見無用』は、『バーチャファイター2』の強さで脚光を浴びた「鉄人」達が監修した対戦格闘ゲーム。そのちょっと微妙なタイトルからは胡散臭さが漂うが、当時の消費者はファミコン時代からのクソゲーの洗礼で嗅覚が鋭くなっており、本作は発売前から警戒されてしまった。

本作はセガサターン用に発売されたが、そもそもSSには本家『バーチャファイター2』が移植されており、わざわざ本作を購入する理由が見つからない。そのために色モノキャラを増やすことで差別化を図ったのかも知れないが、それが逆にプレイヤーに警戒感を抱かせたのである。



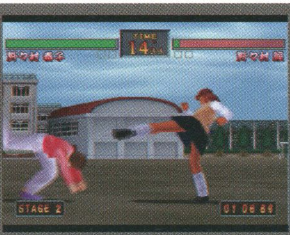
ヤンキー・コギャル・サラリーマン・教師・おばさんなどほぼ全てのキャラが色モノ。これではゲーム自体がそう見られても仕方がないだろう。

ただ、本作がクソゲーかと言えばそうではない。鉄人の監修で『バーチャ』を研究した結果、非常に近いゲーム性を持つようになっているのだ。しかし、だからといって本作が本家を越えたのかと言えばそうではなく、単純によく似たゲームで止まっているのだ。



サラリーマンの勝ちポーズはやはり名刺交換。彼は試合中にダウンすると、ズラが取れてしまうことがある。

鉄人達は誰よりも『バーチャ』が好きな人たちである。そんな彼らが面白いと思えるゲームを作ろうと思えば、出来上がったものは『バーチャ』そっくりになるのも当たり前の話である。ただ、彼らなりに本家を越えようとした努力の跡はあり、その結果本作は攻撃側有利の「攻めゲー」になっているのだ。

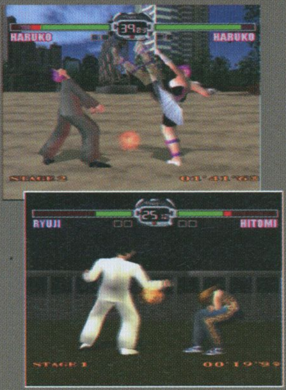


ゲームとしての出来はそこまで悪くはない。しかし、本家を越えることはとてもできず、そしてそれは制作サイドも理解していたことなのだろう。

シリーズ作品

御意見無用II	PS

御意見無用II



1998年10月にPSでまさかの続編が発売された。グラフィックや操作性は向上しているが、色モノ揃いのキャラは相変わらず。やはり大したヒットもせずシリーズはここで終了した。

DATA 御意見無用 Anarchy in the NIPPON

メーカー/KSS
発売日/1997年10月2日

定価/5800円

対応ハード

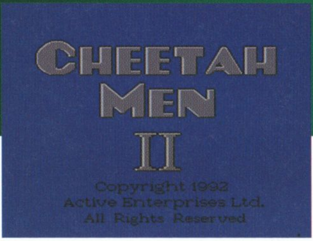
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	**SS セガサターン**	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

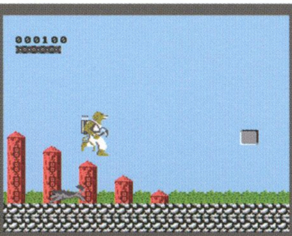
移植は実現しておらず、SSでしか遊べないゲームである。今後も移植の可能性はほぼ0であると思われるが、中古ソフトの価格はかなり安めだ。

©1997 KSS



チーターマンII

ゲーム性は壮絶なクソ BGMは素晴らしい



正式発売されることがなかった幻のソフト。日本ではニコニコ動画で人気が爆発し、そのノリのいい音楽が話題となった。



チーターの3兄弟が主人公の横スクロールアクション。彼らは悪の科学者ドクター・モービスによって作られたが、研究所を脱走し悪と戦う。



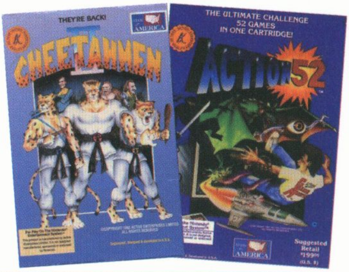
地を這う敵には攻撃が当たらず配置も非常に嫌らしいため、難易度は極めて高い。また、BGM以外は総じてレベルの低いゲームである。

『チーターマン』はもともとアクティブエンタープライゼスが1991年に発売したミニゲーム集である『アクション52』に収録されていたゲーム。この『アクション52』は任天堂非公認のNES（海外版ファミコン）ソフトであり、その売り上げは芳しくなく同社は倒産の危機に瀕してしまう。そもそもこのミニゲーム集のゲームはどれも質が低く、とりあえず数だけを集めたといった類いのもの。それを199ドルという高額で売ろうとしたのであるから、失敗するのは当たり前であろう。

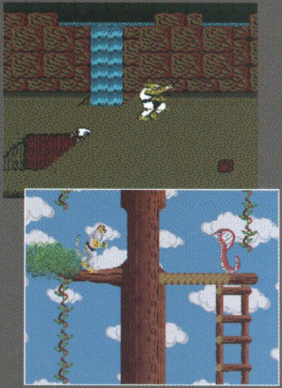
『チーターマン』はその52本のゲームを代表する存在で『アクション52』のCMにも出演している。そして、同社はチーターマンを主役とした単体のソフトを制作するに至るのだが、その完成度が低かったため、正式発売されないままお蔵入りしてしまう。その未発売ゲームこそが本作『チーターマンII』なのである。

その後の同社はセガに非公認で『アクション52』をジェネシス（海外版メガドライブ）に移植したり、携帯ゲーム機を開発するなどしたが、いずれも成功することはなく1994年に倒産してしまう。本来であれば『チーターマンII』はそのまま闇に消え去るはずであったが、1996年に倉庫からその在庫が発見されると、1997年には非公式ながら発売に至ったのである。

こうして『チーターマンII』は特に海外のマニアの間で話題となり、日本では2007年に「ニコニコ動画」でアップロードされ人気となった。その軽快な音楽とキャラには現在でも多数のファンが存在している。



チーターマン



『アクション52』に収録されていた初代『チーターマン』。写真上がNES版（海外版FC）で、写真下がジェネシス版（北米版MD）。ジェネシス版は綺麗だが音楽が違うものになっている。

DATA チーターマンII

メーカー/Active Enterprises
発売日/1997年

定価/不明

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

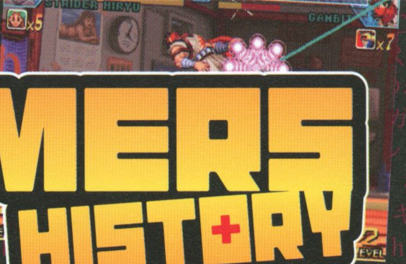
正式には発売されていないソフトだけに不明点が多い。eBayなどで入手は可能だが、相当な出費が必要。完全なコレクター向けゲームだ。

©1992 Active Enterprises Ltd. All Rights Reserved



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1998年

超鋼戦紀キカイオー	P.119
堕落天使 The Fallen Angels	P.120
GUILTY GEAR	P.121
ファイティングレイヤー	P.122
メタルギアソリッド	P.123
MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	P.124
バンジョーとカズーイの大冒険	P.125
ゼルダの伝説 時のオカリナ	P.126
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	P.128
グランド・セフト・オート	P.129
バイオハザード2	P.130









1998年のTVゲーム事情

この年の年末には遂に第6世代ハードである『ドリームキャスト』が発売された。つまり、それは第5世代ハードにおけるプレイステーションの完全勝利を意味しており、急速に市場が縮小したセガサターンは早々に姿を消すことになった。ドリームキャストはネット通信機能を先取りしたハードであるが、国内の回線事情がそれについてきてはおらず、その最大の武器を活かせずにいた。それに対し一世代前のハードであるプレステは、豊富なサードパーティの力で安定したソフト供給が行われていた。

1998年に発売されたTVゲーム



破壊王

メーカー／ファブ コミュニケーションズ
発売日／1998年11月12日
定価／5800円

主人公が謎の虫に刺されたことが原因で破壊衝動を抑えられなくなり、家や会社、街などを壊していくという奇ゲー。初めは人間である主人公はステージを追うごとに変身していき、最終的には巨大怪獣になって破壊の限りをつくす。



ストリートファイター ZERO3

メーカー／カプコン
発売日／1998年7月
定価／－円

『ストⅢ』が発売されてからも作られ続けた『ストZERO』シリーズ第3弾。投獄された姿のコーディーや神月かりんといった新キャラに加え、『ストⅡ』のキャラも多数参戦した。システム面ではキャラの性能を変えられるISMセレクトが搭載されている。



ソウルキャリバー

メーカー／ナムコ
発売日／1998年7月
定価／－円

『ソウルエッジ』の続編として開発されたシリーズ2作目。前作に搭載されていた軸移動が進化を遂げ、8方向に自由な移動が可能になっている。家庭用ハードへの移植版も好評でドリームキャスト版はファミ通のクロスレビューで40点を獲得している。



修羅の門

メーカー／講談社
発売日／1998年4月2日
定価／5800円

出版社とレコード会社のゲームはクソ、というファミコン時代からの格言がプレステにも当てはまってしまった。ファミ通のクロスレビューで12点という歴代最低点（今もってこの記録は破られていない）を叩き出した本作は、ある意味プレステを代表するゲームである。



バーニングレンジャー

メーカー／セガ
発売日／1998年2月26日
定価／5800円

近未来を舞台とした消火活動を題材にしたゲーム。3Dで作られた空間を探索しながら要救助者を助け出し、鎮火させていく。ステージの最後には火災の原因となったボスキャラとの戦いが待っており、倒せばステージクリアとなる。



クーリエクライシス

メーカー／BMGジャパン
発売日／1998年2月19日
定価／5800円

自転車に乗った主人公がメッセージを配達するのが目的なのだが、様々な暴力行為が可能でいつの間にか目的が変わってしまう。時間にわずかでも遅れると首になり、その後は自由に行動できるシステムが暴力行為の蔓延に拍車をかけている。



エアガイツ

メーカー／スクウェア
発売日／1998年12月17日
定価／5800円

ドリームファクトリーが開発しスクウェアから発売された『トバル』シリーズの発展形。AC版はナムコから発売されている。『ファイナルファンタジー』のキャラが登場することで話題となり、ステージ上を自由に移動できるシステムが特徴であった。



ファイティングアイズ

メーカー／ポニーキャニオン
発売日／1998年12月17日
定価／6800円

多数の問題を抱えたクソゲー。画面の右端が常にバグっており、3D対戦格闘ゲームとしての質も低い。また、パッケージの制作会社と開発者が喧嘩し、裏面には「割黙（黙ってCDを割れの意味）せよ」「笑止」などという開発者を攻撃する文面が載っている。

©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.　©1998 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED　©1998 FAB COMMUNICATIONS CO.,LTD.
©1998 川原正敏/講談社/新日本製薬　©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998　©1997/1998 SQUARE DreamFactory　©1998 PONY CANYON
©1997 New Level Software, Inc. The New Level logo is a trademark of New Level Software, Inc. The BMG logo is a trademark of BMG Music.

童心に返って楽しめる対戦ロボットアクション

超鋼戦紀キカイオー



難しいことは考えずに純粋に楽しもう



ロボットアニメを模したオープニングムービーから異様に気合いが入った作りで、ゲーム全般において制作者の強いこだわりが感じられる。



巨大ロボット同士が戦う3D対戦格闘ゲーム。その特性上、接近戦から遠距離戦まで攻撃方法は多彩だが、操作は意外にシンプルで簡単だ。



上写真のドリームキャスト版はハード性能も高く好移植である。家庭用版ならではのオマケ要素もあり、長く楽しめる。

いつの世代であっても男子の心を捕らえて放さないロボットアニメ。その再現を目指したのが本作なのだが、その力の入りようとこだわりが半端ないのである。何しろ登場するロボット一体ごとにコンセプトとストーリーがあり、そのまま番組が作れそうなのだ。

例えば主人公ロボ「キカイオー」はマジンガーZなどのスーパーロボットがモデルであり、「ラファーガ」は3形態に変形しマクロスのバルキリーそのものである。ほかにもガンダム的なリアルロボットや姉弟による合体ロボ、硬派なミリタリー型アニメを模したものなど、どこかで見たようなオリジナル作品が満載なのだ。これをパクりといってしまえばそれまでだが、この完成度の高さはそんな言葉では終わらせられるものではない。

ストーリーモードではキャラによって話が異なっており、侵略者から地球を守る王道系から、新兵の苦悩を描くシリアス系まで様々なシナリオが展開していく。その中でもガラクタを集めて作ったようなロボット「ボロン」の搭乗者ポリンちゃんのストーリーは、あまりにハチャメチャで、本来シリアスなキャラがとんでもない役回りを演じることになっている。



これでシステムが優秀であれば歴史に残る名作となっていたのかもしれないが、残念ながら本作はかなり大味なゲームになってしまっている。やはり、これだけ特徴の異なったロボットで一定のゲームバランスをとるのは難しかったのであろう。そのため、対戦ツールとしての評価は低めだが、その雰囲気を楽しめる1人用では、名作と言って差し支えない出来である。

ファイナルアタック



ヒットした瞬間に勝利が確定する「ファイナルアタック」はとにかく派手な演出が魅力。その中でも写真上の「わくわくボロン劇場」はあまりにバカバカしく一見の価値ありだ。

DATA 超鋼戦紀キカイオー

メーカー/カプコン
発売日/1998年9月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

家庭用ハードへの移植はDC版のみ。中古ソフトとしては少々お高い値段で売られているが、購入しても損のない出来である。

©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

退廃的な雰囲気と個性的なキャラが魅力的

堕落天使

The Fallen Angels



時代に取り残された悲劇の天使達



彩京が開発した対戦格闘ゲームとしては1994年の『バトルクロード』以来2作目となるが、どちらも出回りは悪くマイナーな作品である。



システム面では目新しい部分は少ないが、独特なキャラが目立つゲーム。キャラの声をあてている声優陣も非常に豪華だ。



個性的なキャラが多い中で非常に紛らわしいユイ兄妹。画面左の女装キャラが兄のユイレンで、右の男装キャラが妹のユイランだ。

原色がほとんど使われていない暗い配色が逆に目を引く本作『堕落天使』は、シューティングゲームで有名な彩京から発売された2D対戦格闘ゲーム。大手メーカーは1993年頃にこのジャンルに参入し、そして淘汰されていったが、この1998年に改めて挑戦するというのはかなり珍しいことであった。なぜならば時代は既に3Dのゲームを求めており、2Dの分野はカプコンとSNKの2大勢力以外に入り込む余地はないと思われていたからである。

そして、本作は大方の予想通りほとんど話題にものぼることなく、ゲームセンターから姿を消していった。別に本作の出来が悪かったというわけではないのだが、既に対戦格闘ゲームのブームは下火になってきており、ましてや2D作品は各メーカーからの乱発もあって、プレイヤーは食傷気味だったのである。また、この当時の作品としてはキャラ数が少なく、とりたてて珍しいシステムも搭載していなかったのでは、マイナー化するのも仕方のないところ。おそらく当時の大半の人が本作はセールス的に失敗すると思っていたのではなかろうか。

ただし、だからといって本作がダメなゲームだというつもりもないし、どちらかと言えば丁寧な作りの良作だと評価できる。数は少ないながらも本作を極めようとするファンがいるのも納得である。ちなみに本作はまだ完成段階ではない状態で発売され、本来はもっと多くのキャラが登場する予定であった。しかし、2D対戦格闘ゲームの市場縮小を目の当たりにしたメーカーは、これ以上発売時期を遅らせるわけにはいかなかったのであろう。時代に負けた悲劇の作品。そんな言葉が似合うゲームである。







DATA 堕落天使 The Fallen Angels

メーカー/彩京
発売日/1998年3月

定価/──円

対応ハード

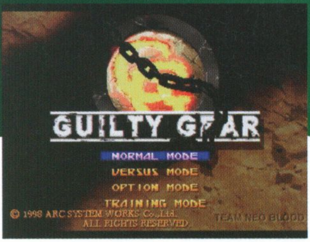
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

家庭用ハードへの移植・配信は実現していない。かなりマイナーなタイトルであり、今後も移植が行われることはないだろう。

©1998 PSIKYO.CO.,LTD.

GUILTY GEAR



プレイステーション屈指の2D対戦格闘ゲーム



格ゲー初心者でも適当にボタンをポチポチ押していれば華麗なコンボを決められるので、上級者気分に浸れる。



上級者同士の戦いでは熾烈な読み合いが展開。ただし、最初の作品だけあってバランスが悪いので、一度コンボが決まればそれまで…の場合も。

シリーズ作品	
GUILTY GEAR X	AC・PC・DC・PS2
GUILTY GEAR XX	AC・PS2・etc.
GUILTY GEAR Xrd -SIGN	AC・PS3・etc.
GUILTY GEAR ISUKA	AC・PS2・etc.
GUILTY GEAR 2 OVERTURE	X360



隠しキャラの梅喧は、ソルまたはカイを使用した上でラスボスのジャスティスまでノーコンティニュ一勝利が出現条件。これがかなり難しい。

セガサターンは、2D描画機能が得意なことと拡張RAMを搭載できる点で、こと2D格闘ゲームにおいては、ライバルのプレイステーションよりも圧倒的優位に立っていた。アーケードから移植され、かつマルチ化された作品をプレイすればその差は歴然。移植度や読み込み速度、さらにはコントローラーの形状も含め、あらゆる面でPSを凌駕していた。

そんな状況を打開したのが、PSオリジナルタイトルとして発売された『GUILTY GEAR』。とてもPSとは思えないほどキャラはキビキビ動き、従来の2D格ゲーに搭載されていた重要なエッセンスの多くが取り入れられている。また、格ゲーが苦手な理由でたびたび挙げられるキー入力の複雑さについても、本作は無縁と言っていい。通常の攻撃方法はパンチ・キック・斬り・大斬りの4つとシンプルな作りのため、付属のコントローラーでも十分楽しめるのも、格ゲーが苦手な方には嬉しい配慮だ。直前の通常攻撃をキャンセルして繰り出すガトリングコンビネーションといった上級技も、他の格ゲーの同システムに比べて出しやすく、何となくプレイしてもそれなりに格好がついてしまうのは本作ならではである。

その半面、CPU戦も対人戦もバランスが非常に悪く、一撃必殺の「殺界」システム（当たれば勝利が確定する）もあって、ものの数秒で勝敗が決することも珍しくない。また、CPU戦では後半に進むほど難易度が劇的に上昇していくので、簡単操作とはいえ、エンディングを見るためにはやはりそれなりの練習は必須である。

一撃必殺の殺界システム



殺界必殺技をヒットさせると画面が赤くなり、この間に対応コマンドを入力。ヒットすれば文字通り瞬殺できる。対人戦の場合、防御側は対応コマンドを入力することで回避可能。

DATA GUILTY GEAR

メーカー/アークシステムワークス
発売日/1998年5月14日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

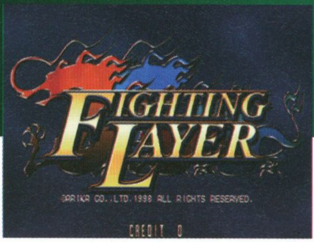
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

ゲームアーカイブスの配信によってPS3・PSP・PSVitaで遊べる。また、復刻版も存在するが内容的には全く同じものである。

©1998 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

隠れた名作という名が相応しい傑作3D対戦格闘ゲーム

ファイティングレイヤー



見た目だけの判断は後悔をもたらす



アリカが制作しナムコから発売された3D対戦格闘ゲーム。『ストEX』シリーズのアレンとブレアが参戦している。

『ファイティングレイヤー』はアリカが制作した3D対戦格闘ゲームだが、販売はカプコンではなくナムコからとなっている。その理由はさだかではないが、当時はまだ『ストEX』シリーズが現役で展開中であり、同じ会社の作品同士でシェアの奪い合いになるのを、カプコン側が嫌がったのではなかろうか。しかし、だからといってナムコにも当時『鉄拳』シリーズが存在しており、この件に関しては今もって不明な点が多い。

同じアリカの『ストEX』が正当派の作品だったのに対し、本作はクセの強いゲームになっている。特に登場キャラはかなり変わっていて、一見してアクの強いものばかりがそろっている。この見た目の悪さが本作がマイナー化した最大の原因だと思われる。実際に筆者が当初本作を敬遠していた理由が「キャラが気持ち悪い」からであった。



操作感は2Dのゲームに近く、対戦に特化したシステムが多く組み込まれている。そのゲームバランスはプレイヤーからの評価も高い。

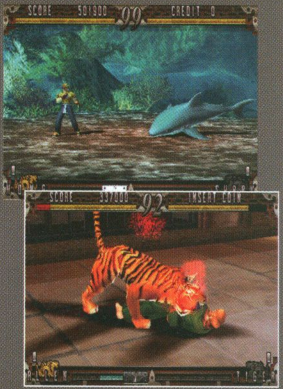
また、異常な防御力を持ち常時スーパーアーマー状態の「ランスナイト」や、サメ・トラ・ワシといった動物も敵として登場し、これらとの対戦は避けられないものとなっている。特に対動物戦は1本勝負で負ければゲームオーバーなうえ、対処法を知らなければ一方的にやられてしまうほどの強さ。トラやサメに食われて負けるのはあまり気持ちがいいものではなかった。

こういった仕様から本作が色モノゲームに見られてしまったのは実に不幸であった。なぜならば本作は対戦ツールとしての完成度が高く、そのバランスが非常に優れていたからである。例えば1試合に1回のみだが、どんなに敵に攻め込まれていようが、連続技の最中であろうが、それを完全に回避して、なおかつバレッジブロウ（超必殺技）ゲージを満タンにしてくれるスーパーイリューションの存在など、常に逆転が狙え試合に緊張感をもたらすシステムの数々は、まさしく名作と呼ぶに相応しいものであった。



特定の技でとどめを刺した場合は技名が表示される。技名はコンボの組み合わせによって変わるため、これを探すのも楽しみの1つだ。

動物との戦い



1人用では終盤にサメ・トラ・ワシのいずれかと戦わなければならない。この戦いは1セットマッチであり、負ければゲームオーバー。動物の性能は高く、ここがクリアの難所になっている。

DATA ファイティングレイヤー

メーカー/ナムコ
発売日/1998年12月

定価/一一円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ナムコとアリカのどちらが権利を有しているのかは不明だが、アリカ側に家庭用ハードへの移植の意思がないことはハッキリしている。

©ARIKA CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

隠れながら進むステルスゲーム

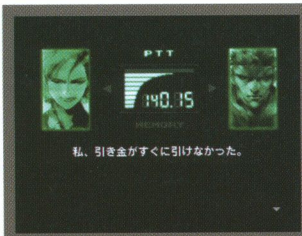
メタルギアソリッド



記念すべきMGS第1作は20世紀最高のシナリオ



本作においては「敵に見つからないように進む」ことが重要であり、排気口（ダクト）なども活用しなければならない。



重要キャラの1人である新米兵士のメリル・シルバーバーグ。彼女の扱いがマルチエンディングに大きく関係している。



通称・サイボーグ忍者。圧倒的な戦闘力で雑兵を次々になぎ倒すシーンに戦慄した方も多いだろう。果たして、敵か味方か。

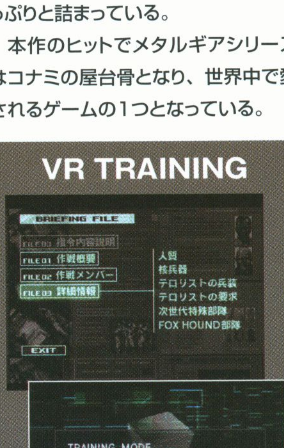
タイトルからも容易に想像できる通り、本作は1980年代後半にホビーパソコン・MSX2で展開された『メタルギア』がベースになっている。戦争を題材にしたゲームは、その大半が激しい銃撃戦を繰り広げる爽快感を売りにした内容であったが、『メタルギア』においては「敵に見つからないように進む」ことが重要視されている。結果的には極秘任務というストーリーにも見事にハマったわけだが、このアイデアはハードの制約上の問題をクリアするための、逆転の発想から生まれたと言われている。

ステルスゲームという他に類を見ないジャンルを確立することに成功した同作だが、第3作『メタルギアソリッド』が登場したのは前作から実に8年の歳月が経過した1998年のこと。なお、当初は3DOでの発売が予定されていたものの、パナソニックの3DO撤退を受け、同じ第5世代ハードであるプレイステーションに変更されている。

その第5世代ハードのメタルギアは、まさに衝撃の連続であった。舞台が2次元空間から3次元空間に移されたことで、「隠れる」という行為はよりリアリティが増したのはもちろんのこと、80年代のハードでは到底不可能な敵の思考ルーチンなど、戦場の臨場感はもはや比べ物にならないといっても過言ではない。また、「遺伝子」と「核兵器（反核）」をテーマに据えた本作の重厚なストーリーは、世界的に権威のあるビジネス誌であるフォーチュンにおいて「20世紀最高のシナリオ」と称されたほど。加えて、ほぼ全てのシーンがリアルタイムレンダリングで展開されるのも圧巻である。ポリゴン自体は同時代のゲームに比べると荒いのだが、それを補って余りあるほど、本作にはゲームとしての魅力がたっぷりと詰まっている。

本作のヒットでメタルギアシリーズはコナミの屋台骨となり、世界中で愛されるゲームの1つとなっている。

VR TRAINING



実際の戦場を模した電脳空間で訓練を行える「VR TRAINING」。これだけでも十分に楽しめる内容だ。なお、インテグラル版には300のVR TRAININGを収録した「VR DISC」が付属。

DATA メタルギアソリッド

メーカー/コナミ
発売日/1998年9月3日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

1999年には英語吹き替え版である『メタルギアソリッド インテグラル』が発売されている。中古はプレミアムパッケージのみ高額である。

※…PS版の発売日・PS版の定価

©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

日米の人気キャラが多数参戦



MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

ストリートファイターではできない派手バトル



カプコンとマーベルコミックのキャラが入り乱れる対戦格闘ゲーム。カプコン側にはロックマンやストライダー飛竜なども参戦している。



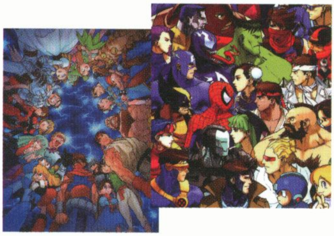
マーベルシリーズらしいド派手な演出は健在。エリアルレイヴも当然搭載されており、爽快感溢れる連続技も実現可能だ。



ラスボスのオンスロート。1度倒した後の第2形態では背景と同化するほど巨大化し、プレイヤーを圧倒する。

シリーズも3作目となったカプコンの『VS』シリーズ。本作ではそれまで『ストリートファイター』からの参戦のみであったカプコンキャラが、作品の垣根を越えて登場している。その作品は『ヴァンパイア』『キャプテンコマンドー』『ストライダー飛竜』などカプコンを代表するもので、家庭用ハードからは『ロックマン』が、『サイバーボッツ』のブロディアの操縦者であるジン・サオトメまでもが参戦している。その分、メインキャラの数が15人と従来よりも少なくなっているが、逆に総登場キャラ数は増加している。

そのキャラ数増加の原因となっているのが、本作から搭載されたスペシャルパートナーにある。本作は前作までのタッグチームバトルを廃止し、メインとして選択できるキャラは1体のみになった。その代わりにプレイヤーはルーレット方式でスペシャルパートナーを選ぶ。このパートナーはプレイヤーが試合中に任意のタイミングで呼び出せ（回数制限あり）、固有の方法で敵を攻撃してくれるのだ。その利用法は敵の攻撃に押されている場合の切り返しや、連続技に組み込むなど様々で、本作の対戦における肝となっている。



本作はVSシリーズの方向性を決めた作品で『マヴカプ』の愛称で呼ばれ、人気の一作となった。そして『2』『3』とシリーズが続き、業務用・家庭用の両方で、特に北米でヒットを遂げている。ただし、どうしてもシステム面では安定せず、続編では3対3のチームバトル制になるなど、試行錯誤が続いている。

スペシャルパートナー





メインのキャラ2人を選択した後にルーレット形式でスペシャルパートナーを選択でき、ボタン同時押しによって回数制限ありでアシスト攻撃をさせることが可能である。

DATA **MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES**

メーカー/カプコン
発売日/1998年2月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

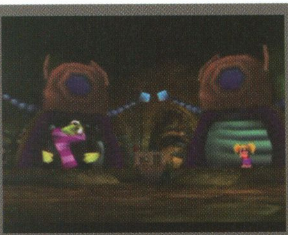
家庭用ハードではPSとDCに移植されているが、PS版では試合中にキャラの交替ができない。DC版の方が再現度は高く中古価格も安い。

©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

バンジョーとカズーイの大冒険



『マリオ64』の進化系は洋風テイスト



日本人にはやや怖く映る洋物のタッチをそのまま採用しているが、ストーリーはお馴染みのさらわれものである。

主人公のバンジョーは前年にNINTENDO64で発売された『ディディーコングレーシング』のレーサーとして初登場したキャラクターで、翌1998年に同じく64でカズーイという鳥の相棒を得て本作『バンジョーとカズーイの大冒険』が完成した。前記の作品を含め開発は『スーパードンキーコング』シリーズのレア社である。

この作品もNINTENDO64、任天堂発ということで一連の3Dシステムを採用しており、デザインは『スーパーマリオ64』をベースとしている。しかし、本作はタイトル通りバンジョーとカズーイがコンビで行動するため、協力アクションなどがセールスポイントとなっている。温厚なバンジョーと気性の荒いカズーイのやりとりも面白いところである。



バナナやコインの代わりに音符と、一連のシリーズをどれかプレイしていれば、すんなりゲームに入り込める。

アクションについてはやはり多彩な技が使え、変身もできるのだが、技に関しては大半の動作を冒険の先々であらわれるモグラキャラのボトルズに伝授してもらう必要がある。ボトルズは基本的に紳士キャラであるが、しつこくすると突然キレてデータを消すと脅されるので扱いには注意である（当然、実際にデータを消去されることはない）。

変わって後者の変身はマンボ・ジャンボというガイコツの協力で別の動物や植物になることができ、通常ではいけない場所に入れたりと、特殊アクションの発動が可能。ただし、変身を行うにはマジックドクロというアイテムを取得しなければならない。

ラッピングトレインで宣伝を行うなどのプロモーション活動に励んだ割に国内の売上げは伸びなかったが、欧米での評価は非常に高く、作品はシリーズ化された。番外編は国内未発売のものもある。

シリーズ作品

バンジョーとカズーイの大冒険2	64
バンジョーとカズーイの大冒険～グランティの復讐	GBA※
バンジョーパイロット	GBA
バンジョーとカズーイの大冒険 ガレージ大作戦	X360

※…日本では携帯アプリ版のみ発売



ボス戦





おっとりしていて緊張感に欠けるバンジョーの雰囲気とは対照的に、ボス戦はなかなかシビア。巨体を活かしたものや、集団暴行に出るものもいて相手にとって不足なしである。

DATA バンジョーとカズーイの大冒険

メーカー/任天堂
発売日/1998年12月6日※

※…64版の発売日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	1543円

Xbox Live Arcadeでリメイク版が配信されている。何故かバーチャルコンソールでは配信されていないが、中古ソフトの入手は容易いので問題はない。

©1998 NINTENDO/RARE

2つの時代を行き交う不思議な冒険

ゼルダの伝説

時のオカリナ



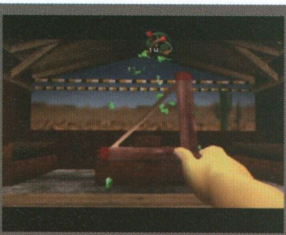
当時は幻となった裏ゼルダ

任天堂のビッグタイトルが続々と64で大きな転換期を迎えていく中、『ゼルダ』シリーズもまたハードの特性を活かした大幅なリニューアルを敢行した。それが1998年発売の『ゼルダの伝説　時のオカリナ』いわゆる「3Dゼルダ」の幕開けである。

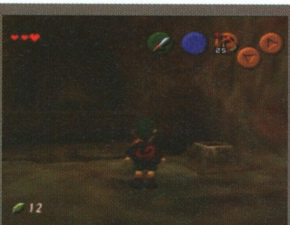
本作は当初64が発売された1996年に完成する予定であったが、翌年のE3（アメリカ最大のゲーム見本市）で発表してから数度の発売延期を行っていた。これはプロデューサーの宮本茂氏の意向が大きく、満足いくクオリティに作品を持っていくために作り直しが命じられた。宮本氏の本作での立場はプロデューサーのみであったが、結局自身も最終的なまとめ役のディレクターとして開発に加わり、複数のディレクターが役割を分担してゲームは完成した。

海外でも非常に評価の高いシリーズだけに、セールスは世界累計で約760万本と大成功を収めた。なお、本作は当初、拡張ディスクドライブである64DDで追加データを販売する予定であった。ところが開発期間が長引いてしまった影響により、64DD自体が振るわなかったことなどの理由で、お蔵入りとなってしまった。ちなみにその幻となったゲームデータとは、通称「裏ゼルダ」である。

この裏ゼルダ、実は64の次世代機ゲームキューブで『風のタクト』が発売された際に非売品ディスクとして配布されており、通常・裏両方をプレイすることができたのだ。裏の方は本編の高難易度版にあたり、基本内容は同一でありながらも、ダンジョンの敵配置が厳しいものになっていたり、謎解きの仕組みが変更されているため、本編のセオリーが通じなくなっている。また、2011年に3DSで発売されたリメイク版『ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D』では、本編をクリアすると裏ゼルダのプレイが可能になっている。



飛び道具アイテムもシリーズでは定番だが、本作では3Dを活かして主観視点で照準を合わせて狙い撃つ方式となった。



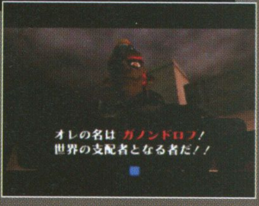
『ゼルダ』も2Dから3Dへ。全編がそうではないが、全体的に世界の雰囲気が暗め。次作ではその印象がもっと強まる。



キーアイテムのオカリナ。様々な場所でメロディを習得し、謎解きなど必要に応じてコマンド入力で演奏を行う。

主要人物





ストーリーはやはりリンク・ゼルダ・ガノンの関係を描いている。中でもガノンは今作からガノンドロフという名前の人間の容姿で登場し、以降の作品にも引き継がれた。

DATA ゼルダの伝説 時のオカリナ

メーカー/任天堂
発売日/1998年11月21日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	1234円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

2011年に3DSでリメイク版が発売されている。また、『風のタクト』の予約特典としてGC版が存在し、こちらは「裏ゼルダ」も遊べる。

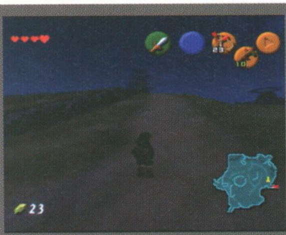
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…64版の発売日・64版の定価

©1998 Nintendo

ゼルダの特色を残しボリュームアップ



時間の概念
フィールドに出ると時間が流れるシステムを採用。町やダンジョンでは時計が進まない。

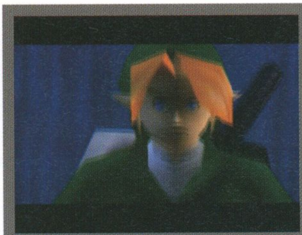
2Dドット絵から3Dポリゴンに移行したことでキャラクターの造形もリニューアルされ、リンクをはじめ主要キャラのデザインは独特のものになった。人によってはやや不気味に映るデザインであるが、このタッチは本作以降の据置機作品（番外編は除く）にも受け継がれていった。

3D作品になってから継続されていったのはゲーム中のキーアイテムもそうだ。本作と次作『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』では、オカリナの旋律を覚えて吹くと、様々な効果をもたらし、ゲーム攻略に欠かせない要素として組み込まれている。この流れはゲームキューブで発売された『ゼルダの伝説 風のタクト』まで続いた。

また、本作からケルト神話に出てくる馬の女神と同じ名前のエポナという愛馬が登場し、移動の際にリンクの乗り物として活躍するようになった。ほかにも本作でいえば妖精のナビィといったように、操作の複雑化や行き詰まった際のヒントになるべくリンクの旅をサポートしてくれるキャラクターが帯同する形に。本作に関しては、64の周辺機器のひとつである振動パックを装着することで「もだえ石」というアイテムが有効になり、隠しアイテムなどを振動で知らせる機能が搭載されていた。



冒険を手助けしてくれる妖精のナビィ。謎解きのヒントや敵の弱点を教えてくれるありがたい存在。「Z注目」では視点の指標にもなる。



前半はこどもリンクを操作するが、中盤以降になるとおとなになった世界を中心に物語が展開していく。

なお、リメイクされた3DS版では「ひびき石」という別のアイテムに置き換わり同様の効果を得られるが、移植のGC版やVC版ではもだえ石を所持していてもまったく意味のないアイテムとなってしまう。



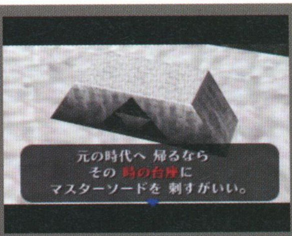


剣を使ったアクションがなければ『ゼルダ』ではない。3Dになり、より白熱した攻防が楽しめるようになった。



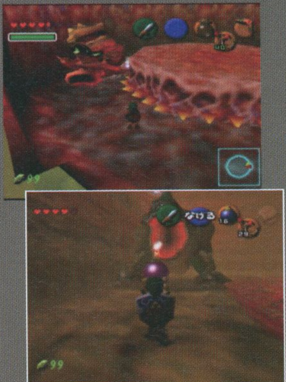
ミニゲーム
多数のミニゲームも収録。エポナのように本編に関係するイベントもある。

ダンジョン攻略を主体としたシリーズの色はそのまま受け継いでいるが、本作では時を渡りリンクがこどもとおとな2つの形態になって物語が進行していくのが大きな特徴。時代による世界の差違があり、シナリオはよりドラマティックである。



剣としての性能はサブイベントで入手できる両手剣ダイゴロン刀の方が上だが、マスターソードはストーリー上の重要アイテム。

ボス戦



初見ではあっさり殺されるボスも多数。これまでのシリーズ同様、持てるテクニックをフル活用し、弱点を見極め有効なアイテムは積極的に使っていきたい。

更なる高みを目指した3Dロボットバトル

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム



ロボットアクションの頂点を極めた



本作で使用可能なバーチャロイドは第2世代に区分される。前作と同名の機体も大幅にパワーアップしており、使用可能な武器数も増えている。



空中ダッシュやバーティカルターンの導入によってよりスピーディな戦いが可能になった。ただし、操作には相応の慣れが必要である。



各機体にはV-アーマーと呼ばれる装甲が施され、軽微な攻撃を弾く。この装甲は攻撃によって剥がれ、対戦中に防御力は徐々に下がっていく。

対戦型ロボットアクションとして確固たる地位を築いた『電脳戦機バーチャロン』。本作はそのシリーズ2作目として開発され、様々な新機能を搭載した新世代のゲームとしてファンから熱狂的に迎えられた。

基本的なシステムは前作から受け継いでおり、2本の操縦桿に2つのターボボタンと攻撃ボタンというシンプルな操作系は健在でありながら、空中を高速で移動する「空中ダッシュ」や、ダッシュ中に90度反転する「バーティカルターン」などの新しい操作が加わっている。これらの要素によって前作よりもさらにスピードアップした戦いが繰り広げられるようになり、ロボットゲームとしては完成の域に達したとも言える。また、攻撃方法も基本の3種類の武器はもちろん、ターボボタンとの同時押しで出せるターボショットの追加によって、より変化に富んだ戦いが可能になっているのだ。

本作はシリーズ中で最も対戦が白熱した作品で、最高傑作に推す人も多い。特にバリエーション豊かになった機体は、やや単調になってしまうことの多かった前作よりも対戦を白熱化させた。また、続編である『フォース』が大型筐体のみの出荷で、限られた店舗にしか出回らずマニア御用達のゲームになったことも、本作の評価を上げる原因になっている。

本作は2009年4月にXbox Live Arcadeで配信が開始され、その年の配信ランキングで1位になっている。また、それにあわせてHORIから本作用のツインスティックが約3万円という値段で発売された。これは一般の人から見ればあり得ない価格なのであろうが、ファンとしては絶対に押さえておきたい商品であった。





魔法少女のような外見を持つエンジェラン。氷の竜を召喚するなど攻撃方法も独特で、前作からの進化を感じさせる存在であった。

DATA 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

メーカー/セガ
発売日/1998年3月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	1543円

DC版は移植度も良好で今プレイしても不満は少ない。X360の配信版はオンライン対戦が可能。問題はツインスティックが高価なことだろう。

※…AC版の発売日

©SEGA 1998, 1999

フリーダムなクライムアクション

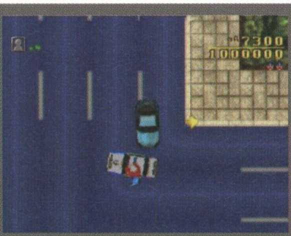
グランド・セフト・オート



意外にも変な翻訳がゲームにマッチした



強盗や殺人などの依頼をこなしていくミッション型のゲーム。バイオレンスな内容に加え広大なマップもウリである。



プレイヤーの犯罪者ライフに立ちはだかるのはやはり警察。指名手配されて追跡を受けるシステムは1作目から採用されていた。

シリーズ作品

ランド・セフト・オート2	PC
ランド・セフト・オートⅢ	PC・PS2・Xb
ランド・セフト・オートⅣ	PC・PS3・X360
ランド・セフト・オートⅤ	PC・PS3・X360・etc.



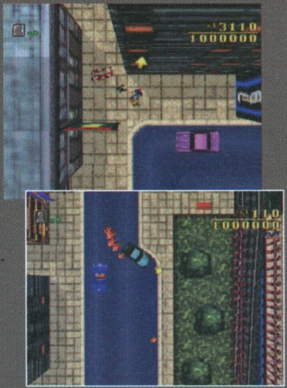
ボスの命令は絶対で、時には現場に急行するお使いもこなさなければならない。なお、ミッションに失敗するとムカツク嫌味を言われる。

趣味の分散化、ソーシャルゲームの台頭などにより売れないとされる据置型ゲームの中で、現在世界中で売れまくっているのが『グランド・セフト・オート』シリーズ。その第1作目となるのが本作だ。開発はRockstar Northの前身であるDMA Design。日本ではPCとPSのプラットフォームで発売された。

シリーズを通して一貫しているのがそのゲーム性。なんでもありのクライムアクションはアメリカらしい自由な発想で、ゲームの中なら殺人を犯そうがなにをしようがOKなのである。とはいえ、度々暴力・性的描写が問題視され、最新作の『グランド・セフト・オートV』の日本語版ではそういったシーンの大幅な削除と入れ替えが行われた。世界的にもこのゲームが少年の犯罪に影響を与えているなど、とにかくいろいろな意味で世間を騒がせるタイトルである。

Grand Theft=重窃盗であり、タイトルを直訳すると車両窃盗という意味の通り、主人公が成り上がるために犯罪行為をしながらミッションをクリアしていくゲーム目的のほかに、車にも焦点をあてている作品である。本作は擬似3Dなので後の作品のようにオープンワールドとは言えず作りの荒さも目立つが、ゲーム性自体は既に完成しており、気分次第で通行人をボコボコにしたり、轢き殺してみたり、警察にちょっかいを出して逃げてみたり…と、本編そっちのけで自由度の高さを満喫できる。また、日本語版は言葉の表現がなかなかイカしていて、「オダブツだ!」や隠しミッションに突入すると「メッタ殺しタイム!」など妙な翻訳が楽しめる。

暴力に満ちた世界



警察がいてもこの世界に治安や秩序などない。やろうと思えば車で次々に人を轢き殺し、汚物は消毒だ〜!と叫びながら火炎放射器で焼き殺すことも可能である。

DATA グランド・セフト・オート

メーカー/シスコンエンタテイメント
発売日/1998年8月27日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

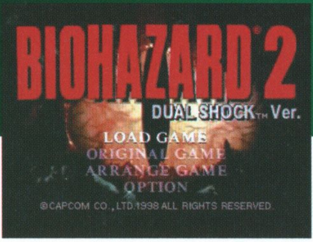
2014年4月にゲームアーカイブスで配信が開始されたが、現在では終了してしまっている。やはり何かと問題が多い作品なのである。

※…PS版の発売日・PS版の定価

©1997,1998 Take-Two Interactive Software,Inc.

恐怖はラクーンシティ全体へ広がる…

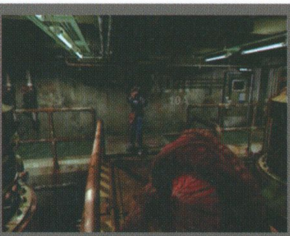
バイオハザード2



事件の裏側を描いたシナリオを導入



今作はレオンとクレアの2人が主人公。謎の女性エイダも含め、本作の登場人物はシリーズの中でもファンに人気がある。



ラクーンシティ全体が舞台という設定なので、感染者が多くゾンビの数は前作の比ではない。他に変異したクリーチャーも登場する。



レオン編ではカスタムパーツを入手すればハンドガンなら3連射が可能など、パワーアップ改造が行える。

衝撃の洋館事件から約2年…。気がつけば大ヒットとなっていたサバイバルホラーの先駆者は、次なる恐怖を用意し、再び眠れぬ夜をプレイヤーにプレゼントした。タイトル名はもちろんそう、『バイオハザード2』である。

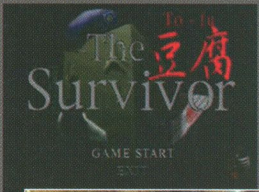
今作では物量作戦…というわけではないが、前作から2ヶ月後の同じ世界が舞台で、ラクーンシティ全体で起こった出来事を描いているため、襲いかかってくるゾンビの数が激増。アンブレラの悪事を暴きつつ、極限の状況下での生存を賭けた戦いが描かれている。また、前作と違いプロモーションにもかなり熱が入っており、CMではミスターゾンビ映画、このジャンルの第一人者であるジョージ・A・ロメロ監督を招聘するなど、こだわりをみせた。

システム面はダブル主人公制をそのままに、今回は2人の主人公にそれぞれ表裏のシナリオが存在し、表をクリアすると選択しなかった方の裏シナリオがプレイできる仕組みとなっている。従って、本編は計4つのシナリオが存在し、ディスクも2枚組という非常にボリュームのある内容であった。後の作品にも影響を及ぼし、ザッピングシステムや武器の改造なども、本作から次回作以降に受け継がれていった。

キャラクターの人気も高く、レオン・クレア共にその後の本編や番外編でも度々登場しているほか、同シリーズのCG映画「バイオハザード ディジェネレーション」でも主演を務めている(レオンはその続編ダムネーションでも主役)。



隠しモード





裏シナリオでSランクを取るなど条件は厳しいが、やり込みのご褒美としてThe 4th SurvivorとThe豆腐Survivorの隠しシナリオが用意されている。

DATA バイオハザード2

メーカー /カプコン
発売日/1998年1月21日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

ゲームアーカイブスの利用も可能だがPS版の中古を買った方が安上がりである。また移植版は全体的に中古価格が高めだ。

※…PS版の発売日・PS版の定価

©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHT RESERVED.





OLD GAMERS HISTORY

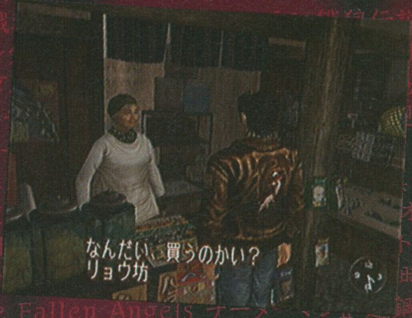
オールドゲーマーズ ヒストリー



1999年以降

ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ P.133
ドンキーコング64 P.134
カスタムロボ P.135
シェンムー 一章 横須賀 P.136
餓狼 MARK OF THE WOLVES P.137
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 P.138
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 P.139
メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ P.140
真・三國無双 P.141
機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン P.142
デビルメイクライ P.144
鬼武者 P.145
ピクミン P.146
ギガンティック ドライブ P.147
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS P.148
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ P.149
塊魂 P.150
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T. P.151
モンスターハンター P.152
CAPCOM FIGHTING Jam P.153
ワンダと巨像 P.154
極魔界村 P.155
アンチャーテッド エルドラドの秘宝 P.156







1999年以降のTVゲーム事情

20世紀が終わりを告げ、2015年に至る15年あまりでアクションゲームは大きく変化している。対戦格闘ゲーム以外は純粋にアクションゲームと呼べる作品が少なくなり、アクションアドベンチャー、アクションRPGといったジャンルの融合化が進行。もはやゲームの単純なジャンル分けが難しくなっているのだ。しかし、例えアクションゲームというジャンルが流行らなくなっても、キャラを操作する感覚や爽快感、達成感など、様々なゲームにとってその要素が必要不可欠であることは間違いない。

1999年以降に発売されたTVゲーム



サルゲッチュ

メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日／1999年6月24日
定価／5800円

2本のアナログスティックを操作して猿を捕まえるという一風変わったゲーム。振動機能と2本のアナログスティックを搭載したコントローラ「デュアルショック」は1997年に発表されたが、本作は初めてその専用ソフトとして開発された経緯を持つ。



ラクガキショータイム

メーカー／エニックス
発売日／1999年7月29日
定価／5800円

フィールド上のあらゆるものを敵に投げつけてHPを0にすれば勝利という単純なルールながら熱くなれる。開発はトレジャーで落書きのようなキャラが特徴的だ。中古ソフトはプレミア価格なため、ゲームアーカイブスの配信を利用したい。



北斗の拳 世紀末救世主伝説

メーカー／バンダイ
発売日／2000年10月26日
定価／5800円

フル3Dで描かれた『北斗の拳』。原作に沿ったストーリー展開や、コマンド入力で再現された秘孔などファンからの評価も高い。人物のセリフを自由に変更できる「世紀末シアター」は、お手軽にMADを作り出せるツールとして人気である。



レンタヒーロー No.1

メーカー／セガ
発売日／2000年5月25日
定価／5800円

メガドライブでカルト的な人気を誇った『レンタヒーロー』のリメイク作。ゲーム全体が3D化されたおかげで、お使いで街を移動するのが少々ツラくなった感がある。ただし、バトルシーンはオリジナル以上に楽しめるようになっている。



バーチャファイター 4

メーカー／セガ
発売日／2001年8月
定価／—円

遂に4作目を数えることになった『バーチャファイター』。登場キャラではベネッサとレイが追加され、鷹嵐がいなくなった。前作の4ボタンから3ボタンに回帰し、軸移動はレバーで行えるようになっている。しかし、全盛期の人気を取り戻すには至らなかった。



機動戦士ガンダム 戦場の絆

メーカー／バンダイナムコゲームス
発売日／2006年11月7日
定価／—円

p.o.d.と呼ばれるドーム型スクリーンを持った筐体が特徴的。実際のコクピットに座っているかのような没入感が魅力で、8年以上経過した今でもアップデートが続き、ゲームセンターでは現役である。写真は2009年に発売されたPSP移植版だ。



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

メーカー／バンプレスト
発売日／2008年3月
定価／—円

『機動戦士ガンダム VS.シリーズ』の7作目。作品の垣根を取り除き、様々なMSが参戦しているほか、コストも単純なものになった。本作の次の『ガンダムVS.ガンダムNEXT』がカプコン開発のシリーズ最終作となり、以降はバンダイナムコの開発となる。



ストリートファイターⅣ

メーカー／カプコン
発売日／2008年7月18日
定価／—円

『ストⅢ』の最終作から9年の歳月を経て発売された新シリーズ。キャラは3Dで描かれているが、あえて2Dのように表現されており、『ストEX』のように2Dと同じ感覚で操作が可能。シリーズは現在でも継続しており、最新作は『ウルトラストリートファイターⅣ』。

©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ©TREASURE/ENIX 1999 ©武論尊・原哲夫/集英社・東映アニメーション ©BANDAI 2000
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1991 ,2000 ©SEGA2001 ©創通・サンライズ ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED



ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ

既存のスタイルと一線を画すゲーム性



それぞれの世界を飛び出し集結した任天堂のキャラ達がぶつかり合い、上記のような夢の対戦が実現した。

『星のカービィ』の桜井政博氏と現任天堂代表取締役社長である岩田聡氏が制作したプロトタイプを元に生まれた新しい格闘ゲームが64で発売された。それが本作『ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ』。現在もセガの「ソニック」やカプコンの「ロックマン」など、メーカーの垣根を越えて様々な有名ゲームのキャラクターが参戦している人気タイトルの第1作目である。

他社のゲストキャラが参戦するようになったのは2008年にWiiで発売された『大乱闘スマッシュブラザーズX』からで、本作ではタイトルの通り、任天堂のキャラだけで構成されている。しかし、その顔ぶれは豪華の一言で、マリオ兄弟をはじめドンキーコングやリンク、ピカチュウなど同社の看板タイトルの主役を中心に総勢12名のキャラがエントリーしている。前述のプロトタイプの時点でも、オリジナルキャラでの格闘ゲームは認知度の点で苦戦するとの見解から、タイアップなどが検討されていたが、結果的に自社のキャラクターを一堂に会す戦略を選択し、それが大成功した。64のセールスランキングでは、歴代3位の約200万本を記録している。



対戦は最大4名で行うことができる。使用可能キャラはデフォルトで8名だが、条件を満たすとルイージなど4名の隠しキャラも使える。

大ヒットの要因はキャラの魅力だけではない。公式で対戦アクションゲームと謳っているように、体力ゲージを削り合う従来の対戦格闘と異なり、相手を場外に弾き飛ばすという勝利条件が斬新かつシンプルで、幅広い世代に受けたのである。

また、2人～マルチの対人戦だけが白熱するモードというわけではなく、1Pモードではプレイヤーが選べない敵が出てくるなど、ゲーム性に様々な工夫が見られるのも高評価を得ている理由の1つである。

シリーズ作品

大乱闘スマッシュブラザーズDX	GC
大乱闘スマッシュブラザーズX	Wii
大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	3DS
大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U	Wii U



シンプルなルール



ステージの形態、アイテムの取得による有利不利、必殺技の存在など勝敗を左右する要素がいろいろあるが、ルール自体は相手を弾き飛ばせば勝ちという簡単なものである。

DATA ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ

メーカー／任天堂
発売日／1999年1月21日

定価／5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / **64 NINTENDO64** / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	1234円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

大ヒットゲームなだけに中古ソフトの入手は容易だが、価格がやや高めである。Wiiを所有しているならば配信を利用した方がいいだろう。

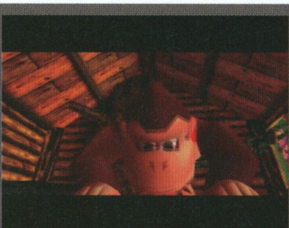
©1999 NINTENDO/HAL Laboratory,Inc.

5名の仲間でコングクルーを結成

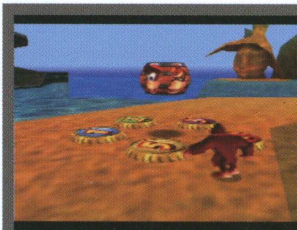
ドンキーコング64



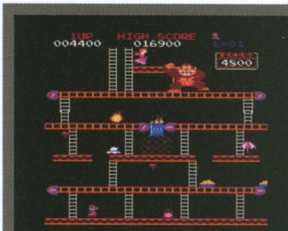
禁断のシールを剥がし拡張パックをセット



今作はクレムリン軍団がDKアイランドの破壊を目論んでいる。計画は失敗したかに思えたが、ドンキーの仲間達がさらわれてしまった。



『スーパードンキーコング』シリーズと異なり、キャラクターは1体で行動し、助けた仲間とチェンジする場合はバレルに触れる必要がある。



ゲーム中では初代『ドンキーコング』がプレイできる。ゴールデンバナナが賞品としてもらえるのでコンプを狙うならプレイは必須である。

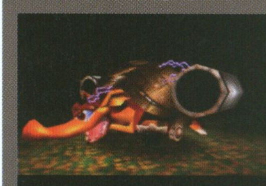
『ドンキーコング64』もまた『スーパーマリオ64』を基礎とした一連の任天堂3Dシリーズの1作。元々は64DD用に『ウルトラドンキーコング』のタイトルで制作されていたが、名称を変更した上で通常のROMカセットとして発売した。開発はやはりレア社で、キャラクターのタッチは『スーパードンキーコング』シリーズそのままに、システムは先に発売された『バンジョーとカズーイの大冒険』を進化させた形となっている。

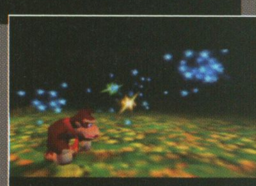
前記のように元来大容量化に対応した64DD用のゲームだっただけに、本作はカセットだけでは遊ぶことができず、遊ぶにはメモリー拡張パック（ハイレゾパック）という本体メモリを拡張する周辺機器が必要であった（これは64DDの起動においても必要であった）。

当時はそのパックが付いた同梱版も発売されたが、拡張パックを取り付けるには64本体の「はがさないでください」と書かれたシールを剥がして取り付けなければならなかったため、CMでも子供達が不安になりながらもシールを剥がしてパックを交換する様子を撮り、注意書きを無視しても問題ないことを強調した。ちなみに拡張パック必須のソフトは本作を含め僅か3本しか存在しない。

ゲームは拡張パックを存分に活かした濃い内容となっており、ボリュームは非常に多い。開始当初はドンキーコングが仲間を助け出す展開となっているが、今作ではドンキーとディディーの他にもランキー・タイニー・チャンキーといった3体のコングが新加入し、計5体のコングを操作できる。そのコングクルー達はアクション性能が異なっているため、適材適所でキャラを切り替えて攻略していく。主観視点の遠距離武器やカメラ撮影もあり、アクションは多彩だが、やり込み要素を含めたトータル的な難易度はかなり高めである。

ワールドボス





各ワールドには当然ボスが鎮座しており、倒すとボスキーを入手できる。このアイテムを使いクランジーの牢屋のカギを開けると、次のステージへ進める。

DATA ドンキーコング64

メーカー/任天堂
発売日/1999年12月10日

定価/7800円※

※…拡張パック込みの価格

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

起動にはメモリー拡張パックが必要だという点に注意。ゲーム本体の中古は格安であっても拡張パックの値段が高めであることが多い。

©1999 NINTENDO. GAME BY RARE.

ロボット同士の3Dバトルが手軽に楽しめる

カスタムロボ



ロボットアクションだがマニア寄りではない



1人用のメインであるシナリオモードはRPG風にゲームが進行していく。各地でライバルと戦ったりパーツを入手したりとかなり楽しめる内容だ。

『カスタムロボ』はノイズが開発し任天堂から発売された64用アクションゲーム。メーカー側公式のジャンルはロボットアクションRPGであるが、アクションの比重が非常に高いゲームである。写真を見てもらえば分かる通り、本作はロボット同士の3Dバトルが持ち味で、「カスタム」の名の通り、自機の改造が大きなポイントとなっている。

メーカーの言うRPGである部分のシナリオモードは、主人公がロボを手にしたところから始まり、ストーリーに沿って様々な敵と戦い、シナリオが進むごとに各種パーツが解放されていく仕組みになっている。初めは敵であるCPUもかなり弱いので、初心者でも徐々にゲームに慣れていける。



バトルは狭めのフィールドに俯瞰視点で行われる。操作は比較的簡単で敵を見失うこともないので、この手のゲームに慣れていない人でも安心だ。

そして本作の醍醐味はやはり対人戦であり、そのためにロボのパーツを組み替え、自分の戦法に適した機体を作っていくのだ。これはやはり対戦してくれる友人あってのことであるが、かつてはこの対戦に燃えたという方も少なからずいるのではなかろうか。ハッキリ言って本作のゲーム性はそこまで目新しいものではないが、『バーチャロン』ほど本格的な操作を求められず、『アーマード・コア』ほどマニア向けではない本作は、手軽にロボット同士の対戦を楽しみたいという層に大いに受けたのであった。



フィールドには様々な種類があり上写真の様な巨大なケーキや回転寿司のレーンなどもある。どのフィールドでも障害物を上手く使うのは基本だ。

シリーズ作品

カスタムロボV2	64
カスタムロボGX	GBA
カスタムロボ バトルレボリューション	GC
激闘! カスタムロボ	DS



ロボットのカスタマイズ



本作の肝とも言えるロボのカスタマイズ。ロボは本体のほか3つの武器パーツと足で構成され、それぞれに性能の異なったパーツが多数用意されている。

DATA カスタムロボ

メーカー／任天堂
発売日／1999年12月8日

定価／6800円

対応ハード: AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

続編はバーチャルコンソールで配信されているが、本作は未配信である。中古価格は安めなので興味のある方は購入してみてはいかがだろうか。

©1999 NOISE(Marigul)

時代を先取りし過ぎたオープンワールドゲーム

シェンムー

一章 横須賀



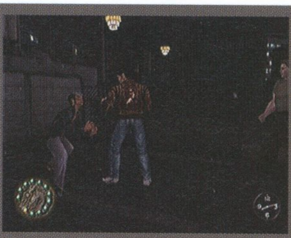
未プレイの方は是非遊んでみるべし



セガが巨額の費用をかけて開発したアクションアドベンチャー。ゲーム内に再現された昭和の町並みを自由に行動できるのが売りであった。

『シェンムー』の名を耳にすると人は様々な態度をとる。あまりゲームに興味のない層は「?」と意味が分からず、中途半端に知識のある人は「あの失敗作ね」と肩をすくめる。セガ信者は一生懸命に弁明を始めるであろうし、ソニーファンは『龍が如く』を思い出すかも知れない。そのどれもが正しく、またどれもが正しくないのであるが、1つだけ言えるのは本作が世界中のゲーム業界に与えた影響は思いのほか大きかったということだ。

本作はいわばオープンワールドと言われるゲームのはしりであり、町並みやそこに暮らす人々を1から作り出した意欲作である。その試みは非常に素晴らしかったのだが、問題は巨額の費用をかけてまでする必要があったのかということで、その費用対効果から失敗作扱いをされてしまうのだ。



多数の敵と戦うアクションシーンもあり。ただ、アクション部分は簡単すぎ、あくまでオマケ的な印象を受ける。

しかし、そういった無駄な情報を抜きに本作をプレイしたならば、その画期的なゲーム性に驚くのは間違いない。もっとも、最近のゲームに慣れていれば本作はたいしたことがなく感じられるのであろうが、今から15年以上前にそれが実現されていたことを考えれば、その凄さが分かるはずである。ただ、先にも述べたがその試みはあまりに早すぎ、実現するためには莫大な費用が必要であった。また、一本道のゲーム性に慣れきっていた当時のプレイヤーには、本作の寄り道要素がそこまで評価されなかったのである。



決められたストーリーをたどるのが好きな人には向かないが、寄り道が好きなプレイヤーは最高に楽しめるゲームである。

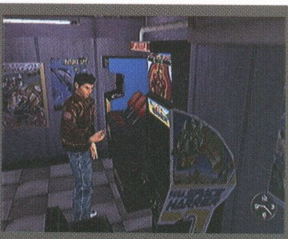
シリーズ作品

シェンムーII	DC



仮想の町中にはストーリーに関係ない人々も多数存在しており、一定のアルゴリズムにそって行動している。

『シェンムー』は結局2作目まで発売されたが、ストーリーは完結していない。続編を望む声は度々あがってはいるが、セガとしてはもう本作にはふれたくないというのが本音のようだ。



ゲームセンターには『スペースハリアー』や『ハングオン』などが設置されていて、実際にプレイすることが可能である。

DATA シェンムー 一章 横須賀

メーカー/セガ
発売日/1999年12月29日

定価/6800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

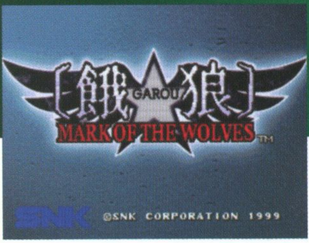
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	**DC ドリームキャスト**
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

セールス的な失敗から『シェンムー』はセガでも微妙な扱いであり、黒歴史化しつつある。今後の移植や続編は難しいところだ。

©CRI 1999

餓狼 MARK OF THE WOLVES



シリーズとしては久々のヒット作



主人公はギースの遺児ロック・ハワード。育ての親はテリーでレイジングストームやライジングタックルなど実父と養父から技を受け継いでいる。



シリーズからの参戦はテリー1人で残りのメンバーは総入れ替えになった。その中にはキム・カッファンの2人の息子もいる。



キャラ選択後にT.O.P.エリアを設定。残り体力がこのエリア内にある場合は、攻撃力アップや体力回復などの恩恵を受けられる。

『スペシャル』で人気の絶頂に達し、『3』のシステム改変が受け入れられず、『リアルバウト』でも復権に至らなかった『餓狼』シリーズ。本作はそのシリーズ最終作となった作品であるが、それまでの『餓狼伝説』から『餓狼』へとタイトルも一新されている。

『餓狼伝説』の人気が凋落してしまった原因はシステム面での迷走もあるが、やはり2D対戦格闘ゲームの行き詰まりというのも大きかったかもしれない。特にゲームシステムは変えずにいれば陳腐化してしまい、急激な変化はファン離れを呼ぶ。多くの対戦格闘ゲームがその渦に飲み込まれていき、たとえ『餓狼伝説』とて逆らうことはできなかったのだ。

こうして最終作となってしまった本作だが、その完成度は非常に高く、改めてシリーズの終了が惜しく感じられる。時代は『リアルバウト餓狼伝説』の10年後に設定されており、テリー以外のキャラは総入れ替えになっている。これはかなり大胆な改変だが、シリーズの人気キャラであるギースの遺児やキムの2人の息子、アンディの弟子を登場させたりと、従来のファンにも納得がいくような配慮もある程度なされている。



超必殺技や避け攻撃といったシリーズ伝統の要素は受け継がれているが、対戦フィールドは1ラインへと変化している。

システム面では完全な1ライン制になりシリーズの伝統を捨て去っている。これには賛否両論あるかもしれないが、複数ラインを活かしたゲーム性は難しく、それにこだわるのは賢明ではなかったと思われる。結果的に本作の思い切った改変はシリーズの呪縛から逃れることに成功したことになり、ゲームは面白さを増した。

そのおかげもあって本作はかなりの人気を博したが、肝心のSNKが経営不振に陥っており、翌年にはアルゼの子会社となり、2001年には破産宣告を受けてしまったのだ。



本作はその完成度の高さから未だに根強い人気を保っている。稼働しているゲームセンターも少なからずあり、時おり大会も開かれているようだ。

DATA 餓狼 MARK OF THE WOLVES

メーカー/SNK
発売日/1999年11月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	1029円

SNKのゲーム故にNEOGEO版も存在するがCD版はない。PS2版は『ネオジオオンラインコレクション』に収録されている。

©SNK CORPORATION 1999

メーカーの垣根を越えた夢の対戦が実現

CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000



ファンの夢が詰まったドリームマッチ



各キャラにはレシオという値が割り当てられており、この合計が4になるようにキャラを選択。2人から4人のチームでの対戦となる。



カプコン製ではあるが4ボタン仕様で中攻撃はない。また、CAPCOMグルーヴ・SNKグルーヴの2種類のキャラ特性を選択できる。

シリーズ作品

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	AC・PS・DC
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	AC・PS2・DC
CAPCOM VS. SNK 2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001	GC・Xb



チーム編成の自由度は高いように思われるが、レシオ1の4人を選ぶのが圧倒的に有利で、その組み合わせは限られていた。

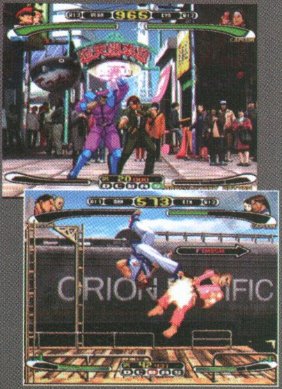
　カプコンとSNKという2D対戦格闘ゲームの2大メーカーはライバル関係にあり、一時期は相当に険悪な仲でもあった。しかし、時代は流れ2Dの格ゲー市場は徐々に小さくなっており、もはやメーカー同士がいがみ合っている場合ではなくなっていた。そこで両社は歴史的な和解に合意し、お互いのキャラを使用してゲームを制作することができる、クロスライセンス契約を結んだ。そして、初めてその契約を活かして制作されたのが本作なのである。

　本作のキャラには1〜3のレシオ値が割り当てられており（隠しキャラにはレシオ4のものもいる）、その合計が4になるようにキャラを選択してチームを作る。当然、カプコンのキャラとSNKのキャラが混ざってもOKである。キャラの特性はプレイヤーがカプコングルーヴとSNKグルーヴのどちらかを選択することで決定する。これにより一方のメーカーの作品にしか慣れていなくても、極端に不利になるようなことはなくなっている。

　こうして発売された本作は両メーカーのファンから喝采を持って迎えられたが、稼働からしばらくすると対戦バランスの悪さが露呈してしまった。メーカーとしてはあまり弱いキャラを作りたくはなかったのであろうが、それが徒となりレシオ1のキャラが数値以上の強さを発揮してしまったのだ。

　このように本作は欠点も存在していたが、メーカーの垣根を越えた対戦にはやはり夢があった。そのためファンからも続編を望む声が多く、シリーズとしてカプコンから3作、SNKから2作が発売され、特にカプコン製の2作目は評価が高い。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO



対戦バランスの悪さを調整したニューバージョンで2001年の6月に発売された。しかし、その2ヶ月後には『2』が発売されたため、早々に姿を消すことになってしまった。

DATA CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

メーカー/カプコン
発売日/2000年8月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

『PRO』にはPS版も存在している。また、続編である『2』の評価が高いため、そちらを購入する手もある。幸いにしてシリーズを通して中古価格は安い。

©CAPCOM., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.　©SNK 2000

終末の異世界を救う新たな冒険

ゼルダの伝説

ムジュラの仮面



72時間のリミットがプレイヤーを焦らせる


オープニングでは仮面の呪いでリンクはデグナッツの姿に変えられてしまう。いきなり衝撃の展開から舞台は異世界へ。

前作『時のオカリナ』から約1年半とこのシリーズとしては比較的短い間隔で発売された『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』。基本的なインターフェイスはそのままに、前作同様64でのリリースとなった。

パラレルワールドの設定ゆえ、いろいろな時間軸に顔を出すリンクであるが、今作に関しては前作から数ヶ月後の物語を描いており、ガノンドロフを倒した後、リンクは共に戦った大切な友（妖精ナビィとされている）を探しに旅に出ていたが、そこで奇妙な仮面をかぶったスタルキッドに襲われて異世界に向かうことに…というストーリー。その異世界はタルミナと呼ばれ、3日後に月が落下して滅亡してしまうのだが、そのシナリオが独特のゲームシステムを生み出している。



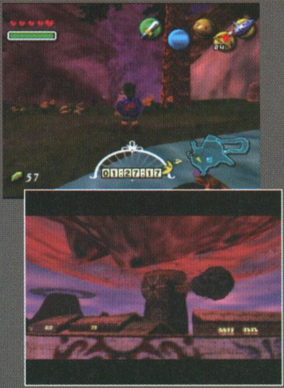
妖精に憧れる35歳無職独身のチンクルが本作で初登場。最近では何故か主役を張るようにもなった。本作では地図を売ってくる。

通称3日間システムといわれる本作は、ゲーム時間で72時間が経過すると前記の設定から月が落下し、ゲームオーバーとなってしまう。それを阻止するため、リンクは問題解決に向かって奔走するのだが、セーブを行うと時間が最初の日に戻り、状態がリセットされるという非常に特徴的なシステムが導入されている。このシステムはストーリーを面白くするためによく考えられたアイデアである一方、特定のアイテムなどは保存されるものの、ルピーや消費アイテムは0になってしまう。そのうえ、ダンジョンの攻略やイベントの途中でセーブした場合はそれらもリセットされてしまうデメリットが存在するので、時間の経過を気にしながら適切な場面でセーブを行わなければならない。そして、このシステムがシリーズ屈指の難易度の高さにも繋がっているのだ。



また、本作では仮面がキーアイテムとなっており、仮面を装着することでリンクは様々な力を得られる。中には入手が難しくゲームクリアとは無縁の仮面も存在しており、やり込みを目的としたコンプリートアイテムの側面もある。

迫り来る月


72時間が経過すると問答無用でゲームオーバー。巻き戻しシステムを上手に利用して行動しなくてはならない。なお、隠しメロディーで時間の進行を遅らせることはできる。

DATA ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

メーカー/任天堂
発売日/2000年4月27日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	1234円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

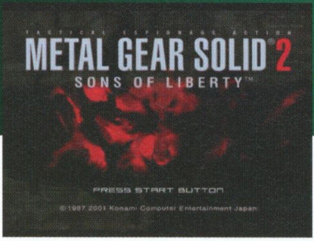
本作も『ドンキーコング64』と同様にメモリー拡張パックがないと起動しない。2015年2月にリメイク作である3DS版が発売された。

※…64版の発売日・64版拡張パック同梱の定価

©2000 Nintendo

シリーズ屈指の難解なストーリー

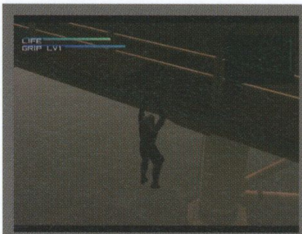
メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ



PS2初期とは思えない美しいグラフィック



グラフィックは格段にレベルアップ。特にライティングにはこだわっており、映画的な手法も数多く取り入れられている。



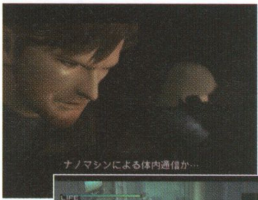
新アクションのエルード。この状態で移動すれば敵に見つけられる危険性が大幅に低下。ただし、グリップゲージが0になると落下してしまう。



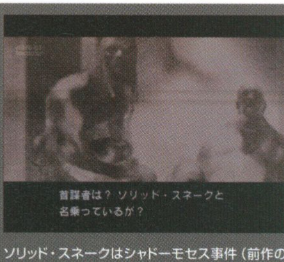
プラント編で雷電が出会う、アメリカ海軍特殊部隊SEALsの隊員を名乗る、イロコィ・プリスキン中尉。その正体はソリッド・スネーク。

前作『メタルギアソリッド』の純粋な続編。プラットフォームをPS2に移し、またDVD-ROMを採用したことで、あらゆる面で大幅な進化を遂げている本作。一見して分かるのがそのグラフィックだ。前作とはもはや比較にならないレベルで背景に至るまで緻密に描き込まれており、PS2初期の作品としては最高峰といっても過言ではない。また、欄干などに掴まりながら移動できるエルード（ぶら下がり）や、物陰などから素早く移動するためのローリングなど、自キャラのアクションも大幅に追加された。さらに、一人称視点からの銃撃や張り付き状態からの飛び出し撃ちといった、戦闘に活用できるアクションも増大。また、敵兵の思考ルーチンも飛躍的に向上している。たとえばシリーズおなじみのダンボールは、前作では敵兵の視界の範囲内で被ったとしてもこちらを発見できない場合があったが、怪しい場所に設置されたダンボールに関しては調べるようになった。また、気絶状態の仲間や死体を見つけた際には警戒態勢に入るなど、より現実的な対処を見せる。

ストーリーも従来通り高密度だが、前作よりも遥かに難解であるため、その本質を理解したいのであれば、繰り返しのプレイは必須。なお、本作には「タンカー編」と「プラント編」の2つが収録されているが、過去作品で一貫して主人公を務めてきたソリッド・スネークが活躍するのは主にタンカー編。プラント編は新キャラの雷電が主人公だが、この情報は発売直前まで伏せられていたため、不評を買う結果となってしまった。もっとも作品自体の評価は高く、全世界で500万本超のセールスを記録している。







ソリッド・スネークはシャドーモセス事件（前作のストーリー）以後、世界中に拡散した「メタルギア」を破壊する活動を行っている。

DATA メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

メーカー/コナミ
発売日/2001年11月29日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

英語吹き替え版の『メタルギアソリッド2 サブスタンス』と、シリーズ5本を収録した『メタルギア ソリッド HD エディション』も存在する。

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

©1987 2001 Konami Computer Entertainment Japan

豪傑となって戦場を縦横無尽に駆け巡る三国志疑似体験

真・三國無双

既存の作品にはなかった武将を自由に操る面白さ



ストーリーを盛り上げるムービーシーンが豊富に存在。写真は三国志演義で最初の大きなエピソードといえる黄巾の乱の首謀者、張角。

SLG専門のメーカーという認識の強かったコーエー（現コーエーテクモゲームス）が、真逆の分野ともいえるアクション畑に足を踏み入れてから約2年半。遂に新たな分野で成功を収めることになる作品がリリースされた。それが本作『真・三國無双』である。

現在から遡ること15年も前の作品ながら、本作以降ナンバリングタイトルは途切れることなく継続。しかも三国志以外を題材とした派生作品も無双シリーズとして多数生み出されており、それらが様々なハードで発売され、今後も発売予定であることを考慮すると、初代の価値の高さが窺い知れるはず。



大量の兵士と一度に戦い、蹴散らすのが本作の面白さ。あまりに兵士が増えると若干処理落ちするため、そこを不満だという声もあった。

前身の『三國無双』は知る人ぞ知るという知名度の対戦格闘ゲームだったが、本作から『真』の文字を冠して三人称視点のアクションゲームに変化。三国志の物語を、好きな武将を操って疑似体験できる基本システムは、三国志ファンには堪らないものとして好評を得た。

また、敵兵を豪快に薙ぎ倒す爽快感がありつつ、敵将との戦いでは一転して実力伯仲となる良好なバランスは、物語としての三国志を知らないプレイヤーをも楽しませた。そのため本作もしくは本シリーズで初めて三国志の世界に触れたプレイヤーも多くいることだろう。

ただし、内容の良さに反してセールス的に微妙だったことも本作の特徴のひとつ。先述のようにメーカーとアクション作品のイメージが合わないことも一因だったと思われるが、初代ということもあり不親切な部分が多く、快適にプレイできるとは言えない面があったのだ。

それらの不満点を改良した2作目から知名度は上がり始め、その後はゲームをする者の多くが知ることとなるミリオンヒット連発の超人気シリーズへ成長。その人気の根幹となる基本システムが初代から変わっていないというところに、本作の本当の価値があると言えるだろう。

シリーズ作品

真・三國無双2	PS2・Xb
真・三國無双3	PC・PS2・Xb
真・三國無双4	PC・PS2・Xb・X360
真・三國無双5	PC・PS2・PS3・PSP・X360
真・三國無双6	PC・PS3・PSP
真・三國無双7	PC・PS3・etc.

活躍次第で戦況が一変





戦場では刻一刻と状況が変化する。ピンチの味方を助けに走ったり、無双乱舞をうまく使用して窮状を切り抜けたりと、戦況を自らの働きで好転させることが本作の醍醐味である。

DATA 真・三國無双

メーカー/コーエー
発売日/2000年8月3日

定価/6800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	1543円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

PS2アーカイブスの配信を利用すればPS3でも本作を遊べるが、PS2本体を所持しているならば中古ソフトを購入した方が安上がりである。

©2000 KOEI Co.,Ltd.

質の低いものが多かったガンダムゲームに一石を投じた

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン



無断開発が大ヒットに繋がる

本作（通称『連ジ』）は「機動戦士ガンダム」に登場するMS（モビルスーツ）同士のバトルを目的とした対戦型3Dアクションである。ガンダムを題材にしたゲームがバンダイから発売されることは珍しくはないが、本作はその開発をカプコンが担当している。実は本作はガンダムのゲーム化の権利を有しているバンダイを通さず、直接富野由悠季氏にゲーム化の許可をもらい制作されたという経緯を持つ。そしてゲームが完成後に事後承諾的にバンダイから許可を得、正式に販売に至ったのである。

本作は発売と同時に人気が爆発。導入間もない頃は空き待ちのプレイヤーとギャラリーが台の周りを取り囲み、見学すらままならないほどであった。アーケードゲームがここまで注目されたのは『バーチャ2』以来ではなかろうか（規模はバーチャの方が圧倒的に上だが）。そして、本作もやはり最初はCPU戦が盛んで、それが落ち着いた頃になって対人戦が熱を帯び始めた。

しかし、そこに至って大きな問題が浮上した。対戦では連邦側が圧倒的に不利だったのである。ジオン側はシャア専用を含め14体ものMSがあるのに対し、連邦側は4体のみでその組み合わせが非常に限られていたのだ。また、ジオン側のMSはコストの割に性能が高すぎ、連邦側のプレイヤーは不利な戦いを強いられたのだ。

シリーズ作品

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX	AC•PS2•DC
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ	AC•PS2
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX	AC•PS2•GC
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.	AC•PS2
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II	AC•PS2
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	AC•PSP
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT	AC•PSP
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	AC•PS3
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト	AC•PS3
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス マキシブースト	AC

この問題を受けてカプコンはニューバージョン『DX』を発売。同作では連邦側にMSが追加されジオン側のMSのコストがアップし、バランス調整が図られた。また、しばらくすると鹵獲（ろかく）モードも解禁され、ジオンと連邦の間に差はほとんどなくなり、自由な対戦が可能になったのだ。ここに来て本作は初めて完成に至ったと言ってもいいだろう。



連邦orジオンの陣営を選びパイロット名を入力。ここで特定の名前を入力すれば（オマカセを選んでも可）、ゲーム中に声優のボイスが入る。



ゲーム中は常に2対2の形で戦いが行われる。また、必ず連邦VSジオンの戦いであり、連邦VS連邦といった戦いは不可能である。

連邦とジオンのMS



本作最大の問題点が連邦軍のMSの種類の少なさである。対戦では豊富な組み合わせが可能なジオンに対し、連邦は実質的にガンダム&ジムという組み合わせ1択であった。

DATA 機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン

メーカー/バンダイ
発売日/2001年3月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ニューバージョンである『DX』はPS2にも移植されており、一般的にはこちらの方が需要が高い。また、中古ソフトもPS2版の方が安価である。

©創通エージェンシー ©BANDAI 2001 ©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

サーチシステムを作った開発者は天才である



MSを撃破する（される）とその機体に設定されているコストの分だけ戦力ゲージが減り、ゲージが0になった側が敗北する仕組みだ。

本作は『バーチャロン』などと同じジャンルの作品であるが、その操作系はオーソドックスに1本のレバーと4つのボタンで行う。そのため、フィールドを縦横無尽に駆け回るような自由な操作は実現できなかったが、その代わりにプレイヤーの取っ掛かりが良く、通常の筐体で導入可能なため出回りもよかった。

そして、本作の特徴とも言えるシステムがロックオンの方式である。この手の広いフィールドで敵と戦う作品は、敵を見つけて攻撃するのが難しいことがある。まして本作には自機を旋回させる操作がなく、このままでは敵のいる方向が分かっても即座に向き直れない。そこで本作はサーチボタンを採用し、このボタンを押すだけで自機は自動的に敵の方を向きロックオンするのだ。しかも、ロックオンは相当に極端な移動がないかぎり効果が持続。この機能のおかげで自機は常に視界に敵をとらえておくことが可能であり、射撃武器の攻撃は自動的に敵を狙って飛んでいく。また、もう一方の敵に視点を移したい時にはサーチボタンをもう一度押せばOKなのである。

本作がプレイヤーが馴染みにくいロボットアクションでありながら、これだけ多くのファンを獲得したのはこのサーチシステムのおかげであり、初代の発売から15年近く経過した現在の最新作でも同様のシステムが使われている。シリーズを通してあまりに当たり前に搭載されているため、話題に上ることはほとんどないが、本シリーズはこのシステムがあって初めてレバー1本で自由な操作が可能なのだ。





水中では水陸両用以外のMSの性能がダウンする。また、ジャブロー地上の水中は濁っていて極端に視界が悪くなっている。



宙域ステージ

『DX』から採用された宇宙空間を再現したステージ。プレイヤーからの評判は悪かった。



鹵獲モード

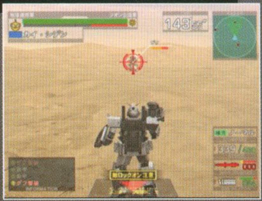
『DX』から搭載され敵軍のMSを使用可能。これがONならば連邦とジオンの差はなくなる。





連邦vs.ジオンDX





『連ジ』から半年後に発売されたアッパーバージョン。連邦に2種類のMSが追加されたほか、ジオンのMSのコストも見直され、対戦バランスが格段に向上した。

ミッションモード





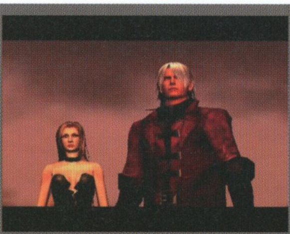
PS2移植版で初めて搭載された1人専用モード。連邦かジオンを選び数多くのミッションをクリアしていくモードで、以降の家庭版では追加されるのがお約束となっていった。

スタイリッシュにコンボを決めろ

デビルメイクライ



当初はアノ作品の続編として制作された



伝説の魔剣士スパーダの息子であるダンテが活躍するハードアクションシリーズ。大ヒットでカプコンの看板タイトルの仲間入りを果たした。

『バイオハザード』の生みの親である三上真司氏がエグゼクティブプロデューサーを務め、同シリーズのディレクターやデザインを担当した神谷英樹氏ディレクションの元、制作されたのが『デビルメイクライ』。本作は当時、『バイオハザード』の最新作（4）として、前3作にないゲーム性を…という要望で進められたプロジェクトであったが、主に演出面でやりすぎたとの理由から独自タイトルとしての開発が進められ、『デビルメイクライ』が誕生した。

ちなみに本作の主人公のダンテは、悪魔と人間のハーフという設定で、一見『バイオハザード』とは関係がないように思えるが、本作のためにスライドして作り直された『バイオハザード4』の主人公レオンとは容姿が似ており、どちらも作中で軽口を叩くのが特徴…といったように、いくつかの共通点が見られる。ゲームデザイン的にも似通った部分があり、多少の謎解きパートが存在したり、本作もまた外国人のボイスアクターを起用し、画面に日本語字幕を表示させるバイオ式を採用している。



『バイオハザード』シリーズとは質が異なり、悪魔を退治するストーリーだが、こちらも流血・残酷描写がある。

しかし、ダンテ自身の出生にも関係している悪魔が敵である本作は、世界観がまるで異なる。ゲーム内容もスタイリッシュアクションと題しているだけあって、剣と銃を武器にド派手な技で敵を倒していく様子は本作ならではのものである。ミッション形式で進むゲーム中は、連続技などいかに華麗な攻撃を決められるかを評価する、スタイリッシュランクというものが設定されており、多彩な技の組み合わせを考えて高ランクを目指す遊び方もある。単にクリアだけが目標ではなく、「魅せる」アクションがテーマであるのも斬新であった。

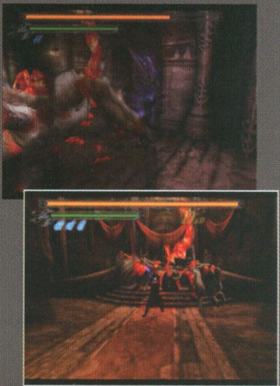
シリーズ作品

デビルメイクライ2	PS2・PS3・X360
デビルメイクライ3	PS2・PS3・X360・PC
デビルメイクライ4	PS3・X360・PC



アクションのカスタマイズというべきか、本作はミッションで獲得したレッドオーブを消費して剣技を習得するシステムを採用している。

ボス戦



ミッション形式のゲームなので、指定の場所まで移動したり、ギミックを解けばクリアとなるものもあるが、クリア条件がボス撃破のミッションも、もちろん数多く存在する。

DATA デビルメイクライ

メーカー/カプコン
発売日/2001年8月23日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

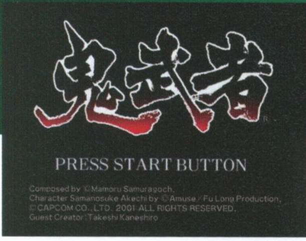
PS3とXbox360の『デビルメイクライ HDコレクション』に『2』『3』と共に収録されている。PS2版の中古価格はかなり安めだ。

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

©CAPCOM CO., LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

「バッサリ感」のフレーズで親しまれた大ヒット和風ホラー

鬼武者



有名人を起用した作品で最大級のヒットを記録



主人公のモデルは金城武。外見やキャラクターボイスだけでなく、モーションキャプチャーによる動作も本人が担当している。

PS2本体と同時発売されるソフトとして大きな注目を集め、華々しいデビューを飾った『鬼武者』。

当時を知る方々は、それまでになかったグラフィックの美しさに驚きを覚え、有名俳優を主人公に採用したという斬新さにワクワクしたのではないだろうか。こう表現することが大袈裟ではないくらい、本作は当時のゲーム業界で最も話題になった作品である。

当時すでにメジャーなメーカーであったカプコンには、『バイオハザード』という人気ホラーゲームが存在したが、同じ操作法を採用しながら和風の剣劇になっていたこと、さらには実在の人物と架空のホラー要素を織り交ぜたことなど、当時のプレイヤーにとっては受け入れ易く、かつ新しいゲームだった。しかもそれがPS2と同時にデビューとなれば売れないはずはなく、本作はミリオンセラーを記録している。



鬼の小手。これを手に入れることによって幻魔と戦う力を持ち、幻魔討伐に向かうというのが基本的なストーリーとなっている。

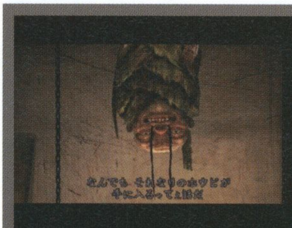
ゲーム内容は先述したように和風ホラーで、戦国時代に現れた幻魔という怪物と主人公である明智左馬介の戦いを描いている。本編はそれほど長くないが、史実も絡めて盛り上がる展開が用意され、本編以外にやり込み要素もあるなど、話題性だけでなく内容でも評価は高かった。

人気を受けて続編も登場。新作の度に人気俳優を主人公にし、有名ミュージシャンの楽曲を採用するなど、毎回ゲーム内容以外でも話題を振りまきながら3作目まで継続。初代から続いていた幻魔と明智左馬介の物語はここで終了となった。

その後、新たな闘いを描く『新鬼武者』も制作されたが、この作品を最後にシリーズは止まっている。

シリーズ作品

鬼武者2	PS2
鬼武者3	PC・PS2
新 鬼武者 DAWN OF DREAMS	PS2



やり込み要素のひとつである魔空空間の入り口に出現する逆さ吊りのおやじ。名前はその見た目の通り「みのおやじ」である。

クリア特典は着ぐるみ





幻魔王フォーティンブラスを倒してエンディングを見た後、2周目を始めるとパンダの着ぐるみでプレイできる。ただし、外見が変化するだけでゲーム内容に変わりはない。

DATA 鬼武者

メーカー/カプコン
発売日/2001年1月25日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

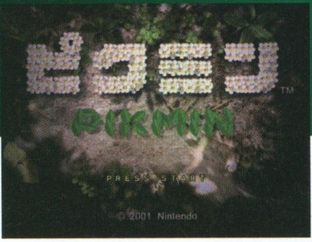
佐村河内問題で音楽の著作権がハッキリしないため、今後も配信されることはないと思われる。幸いにして中古ソフトはかなり安価である。

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

©Mamoru Samuragochi　©Amuse/Fu Long Production,　©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED

今日も運ぶ、戦う、増える、そして食べられる

ピクミン



大量に増殖する
謎の生物を率いる



ホコタテ運送会社のベテラン社員オリマーの休暇中を襲った事故からゲームがスタート。なお、オリマーは次回作も主人公として登場する。

任天堂は古くからの看板シリーズを時代の流れと共に形を変え進化させていくことを得意としているが、ゲームキューブで発売された本作『ピクミン』はオリジナルかつ、まったく新しいスタイルのアクションであった。制作は自社で行っており、古くから共に開発に携わっている宮本茂氏、手塚卓志氏がプロデューサーである。

最近のハード…といっても『ピクミン』は現世代から数えるともう2世代も前のハードで発売された作品になるが、性能がよく新しい機種だからこそ制作できたという例である。



ピクミンは植物とも動物とも取れる二足歩行の不思議な生物。本作では体色の異なる3種類の個体が存在する。

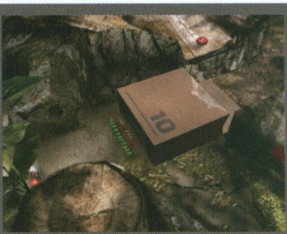
それは本作の最大の特徴である大量のピクミンを画面に表示し、様々なアクションを行えるという点だ。GCが発表された当時、128人のマリオが一斉に画面を走り回るデモ映像が流され、GCの性能をアピールしたが、本作はそれが製品として形になったものなのである。同コンセプトのゲームは前世代の64でも試作されていたが、やはり処理能力の問題があったようで満足いくほど多数のキャラを動かせなかったため、お蔵入りとなっていた経緯もある。

公式ではAIアクションというジャンルに分類されているように、本作はピクミンに指示を与えて行動させる内容となっており、リアルタイムストラテジーの様相も呈している。

親しみのあるタッチのキャラデザインはいかにも任天堂らしい作品である。

シリーズ作品

ピクミン2	GC・Wii
ピクミン3	Wii U



ペレットと呼ばれるアイテムをオニヨンに運ばせると、ピクミンを増殖させることができる。数字は運ぶのに必要なピクミンの数を指す。

しかし、その内容は意外にシビアで、主人公が生き延びるために大量のピクミンを犠牲にすることになるなど、弱肉強食がテーマであったりもする。そして、その様子は発売当時のCMソング「愛のうた」にも表れており、マスコミなどにも取り上げられ話題となった。

危険がいっぱい



オリマーが墜落した惑星にはピクミンの他に攻撃的な生物も存在。ピクミンを捕食するのに対しこちらは数で対抗する。また、ピクミンは水が苦手（青は例外）なので注意が必要だ。

DATA ピクミン

メーカー/任天堂
発売日/2001年10月26日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

2008年にWiiに移植されており、Wiiリモコンで遊べるように操作法が変わっている。GC版の中古価格は安めである。

※…GC版の発売日・GC版の定価

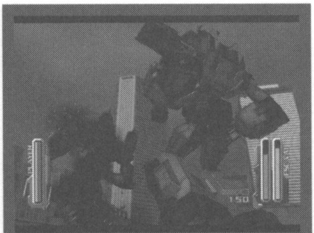
©2001 Nintendo

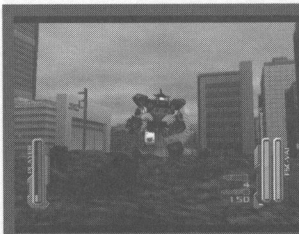
ギガンティック ドライブ



操作は難しいが面白さは本物


機人と呼ばれるロボットを操作して未知なる敵と戦うゲーム。ロボットは主人公の持つリモコンで操作する。


ゲームの視点は常に主人公側にあり、巨大ロボットを見上げる形になるため迫力は満点だが、慣れるまでは操作がしにくい。

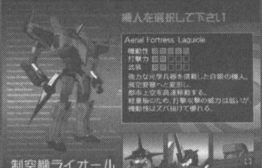

本作の自由度はかなり高い。街を破壊し尽くしたり友人のバイト先を壊して貧乏にする、人を掴んで敵に投げつけるなど様々な遊び方が可能だ。

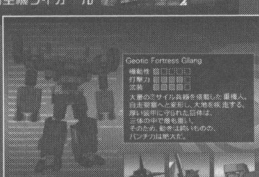
『ギガンティック ドライブ』はサンドロットが開発しエニックスから発売されたロボットアクション。サンドロットは元ヒューマンのスタッフが設立した会社で、本作は『リモートコントロールダンディ』というヒューマン販売のゲームがもとになっている。また、サンドロットは本作のゲームエンジンを利用して『THE 地球防衛軍』を制作。結果的にこの2作を繋ぐ存在が本作となっているのだ。

本作はロボットアクションだがその操縦方法は少々変わっている。そもそも本作のロボットはガンダムなどのようにコクピットに搭乗して動かすのではなく、鉄人28号のように遠隔操縦するタイプ。そのため視点は常に主人公側にありロボットを見上げることになる。主人公は自機が見やすい場所に常に移動しなければならないが、あまりに自機に近づくと戦闘に巻き込まれてダメージを負ったりする。そこで、プレイヤーは任意に自機と主人公の操作を切り替えながら、敵と戦うことになるのだ。この特殊な視点は慣れるまでは見にくさが目立つが、自機や敵の巨大さが際立ち、迫力あるバトルを楽しめるようになっているのだ。

敵との戦いは無作為に起こるのではなく本作はステージクリア型のゲーム性を採用。これをアニメの1話に見立てて、ストーリーが展開していく。基本的には前フリ的なストーリーの後に敵が出現。これを倒せばその結末が語られ（ない場合もある）、最後に被害報告があり1話が終了する形だ。このストーリーはシリアスなものが多いのだが、主人公の友人で薄幸の少女「奈々穂」の話は思わずニヤリとさせられる。彼女のバイト先のライバルを（物理的に）つぶし喜ばせるか、逆にバイト先を破壊して一層貧乏に追い込むかはプレイヤー次第。この奈々穂を含めヒロインとの恋愛要素も存在するのだが、上手く機能していないのが残念なところだ。

3体の機人





メインとなるヴァヴェルのほかに、機動力を重視したライオールと重武装のグラングを選択可能。どれを選んでもクリアはできるが難易度にはかなりの差がある。

DATA ギガンティック ドライブ

メーカー/エニックス
発売日/2002年8月29日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

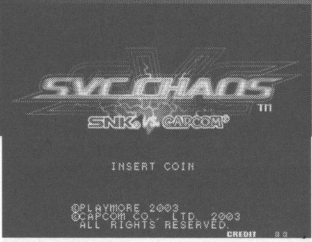
移植や配信は実現していない。中古ソフトの入手は難しくはないが値段はやや高め。人を選ぶゲームでもあるため購入は慎重に。

©SANDLOT/BONES/ENIX 2002

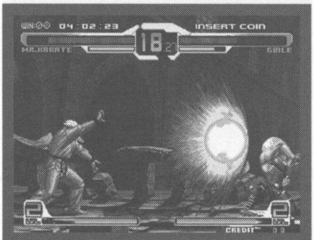
SNKが消滅してもキャラは生き残る

SNK VS. CAPCOM

SVC CHAOS



システムはダメだが キャラは立っている



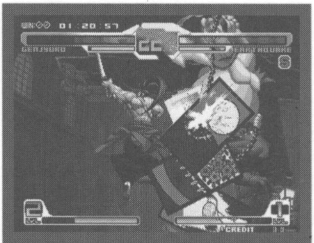
SNKプレイモアが制作したクロスオーバー作品。計24名のキャラから1人を選んで1対1で戦う。4ボタン式でシステムはSNK寄りだ。

本作が発売された2003年には既にSNKは存在しておらず、その知的財産権を取得したSNKプレイモアが後継会社となっていた。この一連の倒産劇のあとでもカプコンとSNKの間でかわされたクロスライセンス契約は生き残っていたようで、遂にSNK（プレイモア）側が制作した作品が登場したのである。基本的にこのVSシリーズでカプコンが制作したものは『カプエス』SNKが制作したものは『エスカプ』とも呼ばれる。

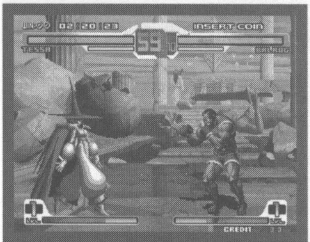
結論から先に述べると本作は失敗した。その原因をこれから解説していこう。まず本作はタメ系の必殺技のコマンドが普通ではない。下タメ→上、左タメ→右といったコマンドの入力に際し、本作では必ずレバーがニュートラルポジションを通過しなければならない。また、一度左にレバーをいれた後にレバーを左下に入れ直せば、普通は左タメと下タメが同時に完成するのだが、本作では下タメが完成しない。この非常にクセのある仕様のせいでタメキャラは非常に使いにくくなっている（その分タメ時間は異様なまでに短いが）。

そして、空中投げ・ガードキャンセルからのフロントステップといった一部の技（行動）が異常に高性能すぎるのも問題である。特に後者によってガードされることに対するリスクが増大しすぎたため、お互いに手出しがしにくくなってしまったのだ。また、対戦バランスもかなり悪く弱キャラと強キャラの性能差があまりに大きすぎた。

ただし、本作を評価する声も少なからず存在しており、特に家庭用ハードへの移植版ではクセのある操作が選択制になり、通常の格ゲーと同様のモードも用意されている。また、本作には全キャラの全組み合わせに対してバトル前の掛け合いが存在し、その独自のやり取りはファンにとって楽しみで、様々な妄想をかき立てられるものであったのだ。



『サムライスピリッツ』のキャラも参戦しているが、リーチが長いこと以外に武器を持っている利点はない。



不人気キャラの代表格であるM.バイソンがいるなど、カプコン側は初代『ストII』のキャラが優先的に選ばれている。

中ボスキャラ



本来はCPU専用キャラだが、隠しコマンドを入力することでプレイヤーも使えるようになる。その数は総勢8キャラにものぼり、これならば初めから使えた方が良かったのではなかろうか。

DATA SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

メーカー/SNKプレイモア
発売日/2003年7月

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

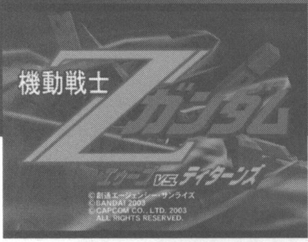
家庭用ハードへの移植版ではアーケードで使用不可だったボスキャラが使える。また、溜め系必殺技コマンド入力方式を変更できる。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2** プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	**etc.** その他のハード

©PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED

機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ



自動的に変形するモビルスーツ


『連邦vs.ジオン』の続編で制作はカプコン、販売はバンダイとなっており、基本システムはそのままに「Zガンダム」のMSが登場する。

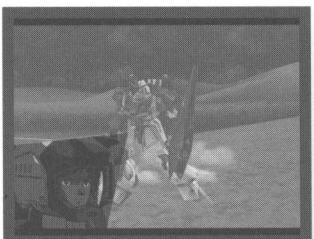
2001年に発売された『連ジ』が大ヒットとなり、その続編として作られた本作はテレビにおけるガンダムシリーズ同様に、Zガンダムの世界が舞台となった。Zガンダムはシリアスでやや重いストーリーが語り草になっているが、登場するMSのデザインや種類の多さも高い評価を得ており、そのMSを操作できる本作は稼働前から大きな話題となった。

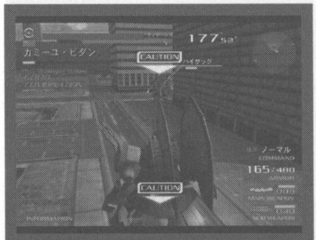
そして、その期待を裏切らないように本作はファンから愛される存在となったのだが、前作ほどの熱狂はなかった。その理由は恐らくアーケード版から


「Zガンダム」の象徴とも言える可変型MSも数多く登場。空中ダッシュ中に自動的に変形し、通常よりも早い速度で移動できる。

らわずか3ヶ月後にPS2版が発売されたことで、通信対戦も可能なこちらに多くのファンが流れたからではなかろうか。しかもこのPS2版にはMSが5種類追加されており（CPU専用MSの使用も可能）、なおさらのことアーケード版離れが進んでしまったのだ。

システム面ではハイパーコンビネーションの追加があるが、これはゲーム性を大きく変化させるようなものでは

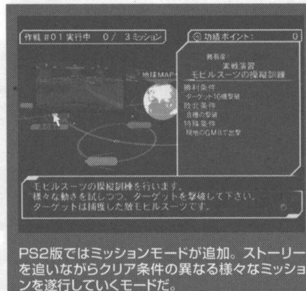

パイロット名下のゲージが満タンになればハイパーコンビネーションの発動が可能。発動中は自機と僚機の性能がアップする。


PS2版ではCPU専用MSの使用が可能になり、新たなMSも5体追加されている。また、AC版も含め隠し要素として前作のMSも使える。

なく、従来と同じ感覚で本作に臨むことが可能であった。そのほかの違いとしてはZガンダムならではの可変型MSの存在がある。本作にはこの特性を持った機体が多く、前作以上に空中ダッシュが重要になり、フィールドをより広く使用することができるようになった。

ちなみに本作発売の約1年後にはバージョンアップされた『DX』が発売されている。





PS2版ではミッションモードが追加。ストーリーを追いながらクリア条件の異なる様々なミッションを遂行していくモードだ。

DATA 機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ

メーカー/バンダイ
発売日/2003年9月

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2** プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価/—円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PS2版の中古価格はかなり安め。翌年にニューバージョンにあたる『DX』が発売されており、こちらはPS2とGCに移植されている。

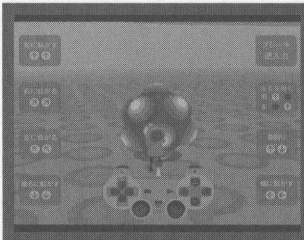
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2003 ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

モノを巻き込んで巨大な塊を作る

塊魂



アイデアに溢れた抜群のセンス

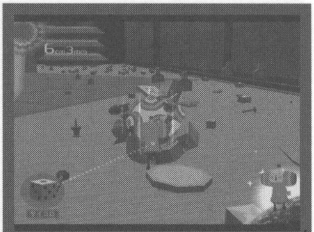


2本のアナログスティックを使って塊を転がしていく。難しい操作は必要ないため、誰でもスムーズにゲームに入っていける。

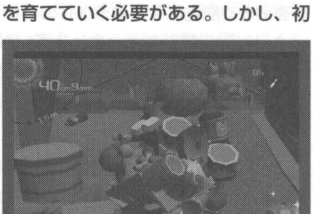
近年のゲーム業界はアイデアの枯渇とそれに伴う新ジャンルの開発の難しさが問題となっているが、この『塊魂』はそれ以前には存在していなかった全く新しいタイプのゲームとして注目された。開発元のナムコは80年代に全盛期を築いたメーカーだが、本作はその時代のような独創性に溢れており、久しぶりにナムコらしさが発揮されたゲームとなっている。

本作は3Dのフィールドを塊を押しながら進んでいくだけのシンプルなゲーム性。操作にはアナログスティック2本を使用するが、ボタンは必要ないため誰でもすぐにこの操作方法に慣れられる。ゲームの目的は酔って星空を壊してしまった王様の代わりに、塊を転がしてモノを巻き込んで星を作り上げるというもの。フィールドには生活用品から食べ物、生き物など様々なモノが落ちているが、塊が小さい時は小さなモノしか巻き込めないため、徐々に大きなモノを巻き込みながら塊を育てていく必要がある。しかし、初めは邪魔な存在であった障害物を大きな塊で飲み込んでいく様はプレイヤーの破壊衝動を満たし、大きなカタルシスが得られる。本作は非常に中毒性の高いゲームなのだ。

本作のアイデアはゲームの世界以外でも高く評価され、ゲームソフトとして初めてグッドデザイン賞を受賞している。また、ゲーム関連の賞も数多く得ており、米タイムス誌の「歴史上最も偉大なビデオゲーム100本」にも選ばれている。まさしく本作はセンスとアイデアの塊なのだ。

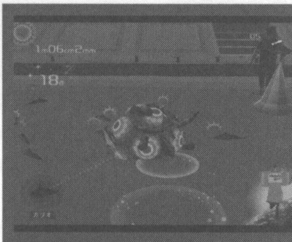


塊を転がして様々な「モノ」を巻き込んでいくのが目的。出来上がった塊は星として夜空を彩ることになる。

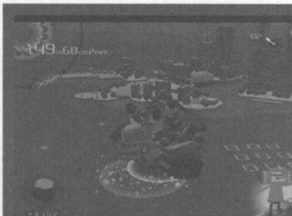


ミッションクリア方式でゲームは進行していき、初めは小さなモノしか巻き込めなかった塊が大きくなるにつれ、様々なモノを巻き込んでいく。

シリーズ作品	
みんな大好き塊魂	PS2
僕の私の塊魂	PSP
ビューティフル塊魂	X360
塊魂 ノ・ビ〜タ	PS Vita



○○座をつくるといったミッションでは、特定のものを出来るだけ数多く巻き込むなど、通常とは違うクリア条件が必要となる。



最終ミッションの「月を作る」では塊も巨大化し町を根こそぎ巻き込み、雲や島などの地形までをも飲み込んでいく。

DATA 塊魂

メーカー/ナムコ
発売日/2004年3月18日

定価/4500円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	1234円
Xbox Live Arcade	未配信

PS2アーカイブスの配信も利用可能。中古ソフトの値段はそれよりも安いので、所有ハードに合わせて選択するのがいいだろう。

©2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

コズミック・イラ世界を舞台としたシリーズの新機軸

機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.



MSのデザインは シリーズでも屈指



宇宙世紀時代のMSの登場はなく、全機体が入れ替えとなった。ただ、2対2で戦う基本システムは前作までと同じだ。

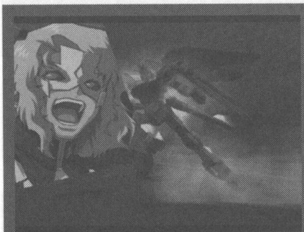
『連ジ』『エウティタ』に続く『機動戦士ガンダム VS』シリーズである本作は、それまでの宇宙世紀ガンダムを離れ、2002年から2003年まで放送されていた「ガンダムSEED」を題材として開発された。番組が終わって間もない作品で、なおかつ続編が放送中に本作が稼働を開始したということもあり、その人気はもはや保証されたものといってもよかった。

システム面では従来の作品を引き継いだ部分は多く、旧作のファンであれば初プレイから問題なく操作が可能である。当然、本作から導入されたシステムもあり、特にブーストダッシュは空中でのダッシュ移動であるが、これまでの作品よりも高速で持続時間も長く、この機能によってゲーム全体のスピードアップ化が図られた。また、チャージショットや格闘攻撃のバリエーションの増加など、攻撃面でも充実が見られている。

しかし、本作の寿命は意外なほど短かった。その原因は本作稼働から1年後には上位互換的な続編が発売されたからである。この『連ザII』では本作のMSが丸々使用でき、新たな機能もいくつか追加されており、稼働中であった本作は続々と『連ザII』に入れ替えられていったのである。

『連ザII』は非常に長い間人気を保ち続け、8年以上が経過した現在でも稼働している店舗もある。これはシリーズの中でも希有な存在で、未だに研究が続けられているのだ。


ブーストダッシュの導入などによってゲームスピードは全体的にアップ。これまで以上に空中戦が重要になった。


ゲージMAXで発動できる覚醒は本作でも健在。機体性能が上がるほか、ブーストゲージが全回復し残弾もMAXまで充填される。


続編アニメの「SEED DESTINY」が放映中に発売されたこともあり、従来のシリーズよりタイムリーで話題性も高かった。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II


翌年に発売された続編でアニメの続編SEED DESTINYの世界が舞台となっている。アニメは何かと物議を醸したが、その豊富なMSを活かした本作は成功を収めた。

DATA 機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.

メーカー/バンプレスト
発売日/2005年7月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

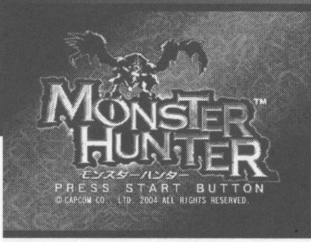
続編が上位互換的な存在のため、そちらを購入する方がいいかもしれない。中古価格はかなり安めなため、両方購入するのもありだろう。

※…AC版の発売日

©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

ハードの売り上げをも左右するモンスターソフト

モンスターハンター



未だに発売日には品切れが多発する



フィールド上のモンスターを討伐し素材をはぎ取る。その素材を利用してアイテムや武具を製作。この繰り返しでゲームが進んでいく。



経験値の概念がないためハンター自身の能力は上がらない。その代わりにプレイヤー自身が経験と知識によって成長していくのだ。

近年やや陰りは見えるものの、圧倒的な人気で国内のゲーム産業を牽引してきた怪物ゲーム『モンスターハンター』。その1作目である本作はネットゲームとして開発されていた過去を持つ。当時のカプコンのスタッフが本作を開発するにあたり参考にしたのは『ファンタシースターオンライン』であり、もとからネットを経由しての協力プレイが前提となっているのだ。

当時のネットゲームはMORPGが主流で、本作のように純粋なアクションゲームは珍しかった。そのため、初めはプレイヤーから敬遠されていた本作だが、口コミでじわじわと人気が上がっていき、30万本近いヒットとなる。その後の本シリーズの成功についてはここで述べるまでもないことだが、特に対応ハードが携帯機に移ってからは爆発的にプレイヤーの数を増やしていった。ネット回線を通じてのプレイも確かに面白いが、実際に顔が見える仲間との協力プレイは、それを遙かに上回る面白さがあるのだ。

シリーズが回数を重ねるごとにプレイヤーの使用できる武器も増え、お守りの発掘やオトモアイルーなどの要素も加えられていったが、基本的なゲーム性は初代から変わってはいない。この「ひと狩り」に必要な時間が絶妙であることも、本作の人気の1つなのであろう。また、レベル制によるキャラの成長要素を捨てたのは大胆な判断であったが、結果的にそれが功を奏している。

近年になってやや行き詰まり感は出てきたものの、ハードの売り上げを左右するキラーソフトとしては、相変わらず最高峰であることは間違いない。サードパーティーのソフトがこれだけの力を持つのは『FF』や『ドラクエ』以来のことであり、今後もその行方にファンと業界の注目を浴び続けるであろう。

シリーズ作品

モンスターハンター G	PS2・Wii
モンスターハンター 2	PS2
モンスターハンター 3	Wii
モンスターハンター 3G	3DS・Wii U
モンスターハンター 4	3DS
モンスターハンター 4G	3DS
モンスターハンター ポータブル	PSP
モンスターハンター ポータブル 2nd	PSP
モンスターハンター ポータブル 2nd G	PSP
モンスターハンター ポータブル 3rd	PSP・PS3

ポータブルシリーズ





『モンハン』の人気を決定づけたのが、『ポータブル』シリーズである。友達同士で携帯機を持ち寄り協力プレイを楽しむというスタイルは、以降の定番となっていった。

DATA モンスターハンター

メーカー/カプコン
発売日/2004年3月11日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

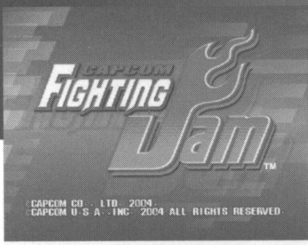
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

今さらシリーズの1作目を購入したいという人は稀であろうが、中古価格はかなり安い。初代を未経験の人は試してみるのも一興だ。

©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

2D対戦格闘ゲームの凋落を象徴してしまった

CAPCOM FIGHTING Jam



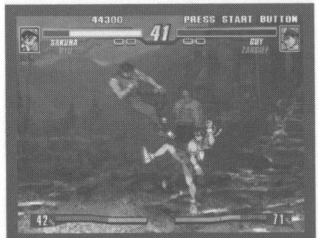
あのカプコンがまさか…これも時代の流れか



『ストII』『ストIII』『ストZERO』『ヴァンパイア』『ウォーザード』のキャラが一堂に会する2D対戦格闘ゲーム。



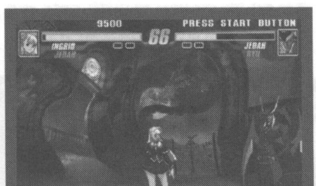
各キャラはそれぞれの作品に従った特性を持つ。チェーンコンボやブロッキングなどのほかに『ウォーザード』勢はレベルアップも可能だ。



何とか発売にはこぎつけたがファンの目は厳しく、キャラの使い回しなどの批判を浴び予想外に人気は上がらなかった。

『ストII』の発売以来、長い間ゲーム業界を賑わせてきたカプコンの2D対戦格闘ゲーム。本作はその最後となった作品である（他社開発の『戦国BASARA X』を発売はしている）が、「最後を飾る」という言葉が似合わないほど評判が悪く、跡を濁す結果となってしまった。

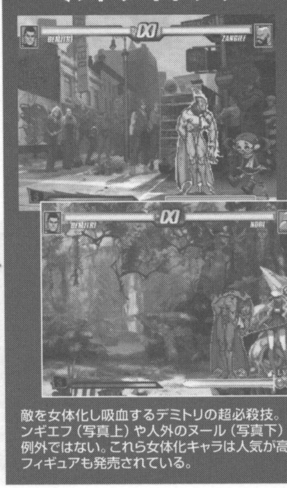
本作の制作時にはカプコンの開発スタッフの多くは2Dの対戦格闘ゲームに懐疑的になっており、既に旧来の作品を作ってきた人物の多くは退社してしまっていた。つまり、この時カプコンには2Dの対戦格闘ゲームの制作能力がなくなっていたのであるが、それを強行して本作は制作されたのだ。しかし、その結果として『カプエス2』では44人存在していたプレイヤーキャラが本作では21人にまで減少してしまい、そのキャラのグラフィックも旧作から使い回されることになってしまった。また、『カプエス2』では選択式であったシステムが、本作では出身ゲームによって固定方式になってしまっている。



新キャラ「イングリッド」は本作がデビュー作となったが、性能はイマイチで使いにくい。右のジェダは本作一の強キャラとして知られる。

これらの手抜きとも見られる仕様に『カプエス2』以来のお祭りゲームを楽しみにしていたファンは憤慨し、本作は発売早々に批判されることになってしまった。そのためゲームセンターへの出回りはかなり悪く、本作が発売されたことを知らないプレイヤーも多くいた。その後家庭用ハードにも移植されたが、そこでもやはり人気は上がらず、カプコンは2D対戦格闘ゲーム市場から撤退してしまった。

ミッドナイトブリス



敵を女体化し吸血するデミトリの超必殺技。ザンギエフ（写真上）や人外のヌール（写真下）も例外ではない。これら女体化キャラは人気が高く、フィギュアも発売されている。

DATA CAPCOM FIGHTING Jam

メーカー/カプコン
発売日/2004年10月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2** プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	823円
Xbox Live Arcade	未配信

PS2とXboxに移植されているが、追加要素としてバイロンと神豪鬼の使用が可能になっている。中古価格は配信の値段よりも安い。

©CAPCOM CO., LTD. 2004　©CAPCOM U.S.A.,INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

最後の一撃は、せつない。

ワンダと巨像



美しすぎる世界とせつない戦い



広大なフィールドを旅しながら巨像を捜し出して倒すことが目的。美しいグラフィックと切ないストーリーがプレイヤーの心をうつ。

本作は2001年に同じPS2用に開発された『ICO』と同じチームによって開発され、その舞台や設定に繋がりを持っている。しかし、ゲーム性自体は大きく異なっており、本作は主人公が少女を生き返らせるために、各地に存在する巨像を倒すことが目的となっている。

まるでアクションゲームのボス戦を抽出したようなゲーム性であるが、本作はステージクリア方式ではなく、オープンワールド方式を採用。ゲームの中に広がった広い世界を愛馬と共に旅をしながら、剣から放たれる光を目当てに巨像を探していく。制限時間などは存在しないため、この美しくも儚い世界を探索するのもプレイヤーの自由である。目的こそハッキリしているが、その過程をどう楽しむかはプレイヤー次第なのだ。



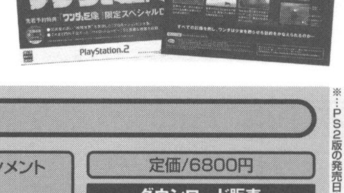
フィールド上に存在する木の実やトカゲは貴重なアイテム。弓矢を使って採取し、食べれば体力や握力がアップする。



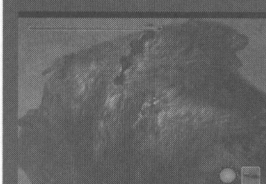
剣は攻撃だけでなく、かかげることで巨像のいる方角を指し示したり、弱点を照らし出す効果を持っている。

巨像を発見したならばバトルへと突入するのだが、その大きさはあまりにも主人公とかけ離れており、剣と弓という限られた武装ではダメージを与えられないのではないかと思ってしまう。そこで、主人公は巨像の弱点を探し、そこまでたどり着いて剣の攻撃を加えなければならないのだ。そのために主人公は巨像の体を登っていくのだが、この登攀（とうはん）過程こそが本作の戦いの肝で、ルートの選択や握力を回復させるための休息など全てはプレイヤーの腕と経験にかかっている。

何度かの登攀の末に少しずつ弱点にダメージを与えていけば、やがて巨像の最後の時がやってくる。この瞬間は本作のキャッチコピー通り、本当に「せつない」のである。



巨像との戦い





巨像の弱点は地上からは届かない部分にあるため、振り落とされそうになるのを耐え、その巨体を登っていくことになる。まるでロッククライミングのように登攀ルートと握力が大事である。

DATA ワンダと巨像

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/2005年10月27日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

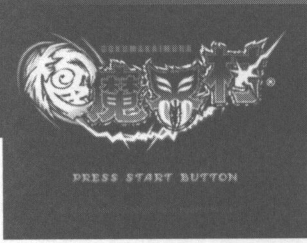
PS2版のほかにPS3のHDリマスター版が存在。さらに『ICO』とのボックスセットやダウンロード版もある。中古価格はPS2版が安い。

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

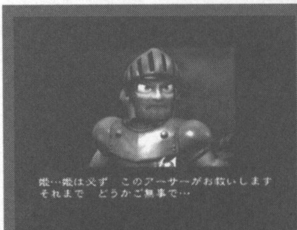
©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

ファン待望の骨太アクションが復活

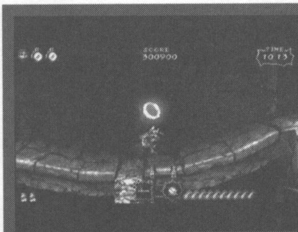
極魔界村



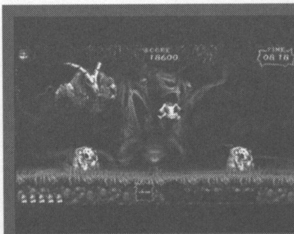
大胆なゲーム性の改革が行われた



久しぶりに皆の前に登場したアーサーは少し顔が凛々しくなっているか。いずれにせよ、またプリンセスがさらわれたので出動だ。



ラスボスと戦うためには2周してこい…ではなく、各地にある33個の光のリングを集めることが条件となっている。



鎧の下はパンツ一丁な男前スタイルは健在。鎧をグレードアップしていくと段階的に耐久力も上がるが、脱げれば猛ピンチなのは一緒だ。

高難易度ながら80年代〜90年代のアーケード・コンシューマーで熱狂的なファンを生み、カプコンの代表的なタイトルとして君臨した『魔界村』シリーズ。作品は1991年に発売されたスーパーファミコンの『超魔界村』を最後に続編が途絶えていたが（派生作品のレッドアリーマーシリーズは除く）、2006年におよそ15年ぶりとなる『極魔界村』をリリース。あのパンイチ主人公アーサーが久々に帰ってきた。当時はネット向けのCMで、セミリタイアしていたアーサーがまたしてもプリンセスがさらわれたことを知り、再び魔界に入るためにトレーニングに励んで復活を遂げる内容が流された。

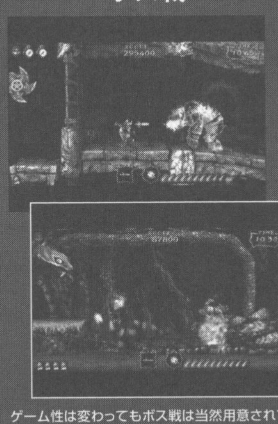
プラットフォームをPSPに移した本作は従来のシステムと異なる新しい『魔界村』にチャレンジした。具体的には従来の鎧→パンイチ→死亡という2ダメージでミスとなる方式を変更し、鎧に耐久力が設定された。また、骨になってもその場で復帰できるルールも追加。そして、良くも悪くも『魔界村』のお約束である地獄の2周制も廃止となった。ステージの攻略自体もイヤらしい動きをするザコの群れを突破してボス戦という形から、光のリングを集めるのが目的となる探索型のアクションにリニューアルした。

形を変えても難易度の方はやはり高く、テクニック自慢の猛者達に喜ばれたが、旧来のファンを意識してか、



翌年には同じくPSPにて廉価版でなおかつ従来のシステムを復刻させたモードを搭載した『極魔界村 改』も発売されている。

ボス戦



ゲーム性は変わってもボス戦は当然用意されている。中ボスで宿敵のアイツも登場するなどアーサーを苦しめる敵ばかりだが、多くの敵は頭に弱点がある。

DATA 極魔界村

メーカー/カプコン
発売日/2006年8月3日

定価/4980円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

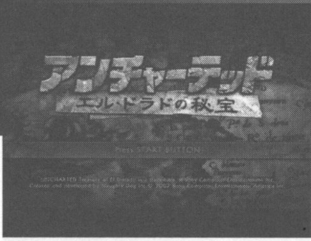
翌年には異なるゲームモードを同時収録した『極魔界村 改』が発売されており、中古ソフトを購入する場合はこちらがオススメである。

©CAPCOM CO.,LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED

歴史を巡る冒険活劇

アンチャーテッド

エル・ドラドの秘宝



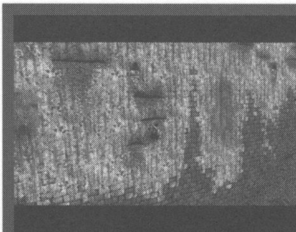
映画のようなゲームを追求した秀作



ネイサン・サリー・エレナの3人がシリーズ共通の主要人物。東地宏樹・千葉繁・永島由子のボイスが非常にマッチしている。

『大航海時代』シリーズの提督のひとりとしても登場する実在の海賊・海軍提督フランシス・ドレイクの子孫を名乗り、プロのトレジャーハンターとして歴史の謎に迫る主人公ネイサン・ドレイクの活躍を描いたのが『アンチャーテッド』シリーズ。本作はそのデビュー作『アンチャーテッド エル・ドラドの秘宝』である。

開発はSCEの子会社で『クラッシュ・バンディクー』シリーズで知られるアメリカのノーティードッグが行っており、CGムービーをふんだんに取り入れPS3のポテンシャルを引き出した



このような断崖絶壁をクライミングするなど、ゲーム中は常に危機にさらされるといっていいほどのハプニングの連続だ。

内容が評価され、国内外で人気を博した。世界累計では470万本近く売れている。

ともすればムービーゲーと揶揄される近年のゲームであるが、本作はその部分を徹底しており、ゲームをしながら映画を見ている感覚にさせる。テンポの良いシナリオはピンチの連続なのだが、その中にもユーモアを忘れないネイサン達のやりとりも非常に面白い。ムービーとゲームパートをシームレスに見せるという部分にこだわっているため、この手のTPS型アクションアドベンチャーでは珍しく、プレイヤーの体力など本来ゲームとして当たり前のように表示されていた項目を、敢えて画面に出さない方式を取り入れている。

演出に力を入れていて肝心のゲームの方は…ということもなく、銃撃戦のほかにネイサンの身体能力を活かしたアクションが楽しめる。特にクライミング系のアクションが多く活用されるデザインになっており、非日常的緊張感が伝わってくる。本作は多数の賞も受賞しており、まさしく現在を代表するアクションゲームの1つなのである。

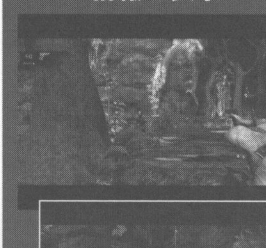
シリーズ作品

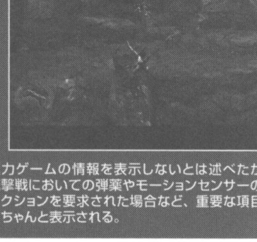
アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団	PS3
アンチャーテッド 砂漠に眠るアトランティス	PS3



財宝を狙う悪党との派手な銃撃戦も見どころのひとつ。写真のように乗り物でのドンパチも収録されている。

情報の表示





極力ゲームの情報を表示しないとは述べたが、銃撃戦においての弾薬やモーションセンサーのアクションを要求された場合など、重要な項目はちゃんと表示される。

DATA アンチャーテッド エル・ドラドの秘宝

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/2007年12月6日

定価/5980円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

現在までのところプレイ可能なハードはPS3のみ。新作『アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝』が2015年に発売予定である。

©2007 Sony Computer Entertainment Inc.

LASERDISC VIDEO GAME

レーザーディスクゲーム





日本国内で発売されたレーザーディスクゲーム

アストロンベルト	セガ	1983年5月
幻魔大戦	データイースト	1983年6月
幻魔タロット	データイースト	1983年7月
レーザーグランプリ	タイトー	1983年9月
スターブレイザー	セガ	1983年12月
インター・ステラ	フナイ	1983年12月
サンダーストーム	データイースト	1984年2月
マッハ3※1	タイトー	1984年2月
アルベガス	セガ	1984年3月
ドラゴンズレア※2	ユニバーサル	1984年7月
スペースエース※3	ユニバーサル	1984年7月
バッドランズ	コナミ	1984年8月
GPワールド	セガ	1984年11月
コスモスサーキット	タイトー	1984年11月
スーパードンキホーテ	ユニバーサル	1984年11月
エシュズ・オルンミラ	フナイ	1984年11月
クリフハンガー※4	タイトー	1984年
トップギア	ユニバーサル	1984年
忍者ハヤテ	タイトー	1985年7月
宇宙戦艦ヤマト	タイトー	1985年7月
ロードブラスター	データイースト	1985年8月
タイムギャル	タイトー	1985年
トップギア2	ユニバーサル	1985年
ザ・野球拳※5	ニュージャトレ	1986年
ホログラム・タイムトラベラー	セガ	1991年10月
マッドドッグ・マックリー※6	カプコン	1992年1月
ストリートバイパー※7	ナムコ	1993年7月
クライムパトロール※8	ナムコ	1993年10月
冒険王タップル	タイトー	1994年
ザ・野球拳スーパー※9	ニュージャトレ	1996年

※1…マイルスター社製で日本ではタイトーが販売 海外では1983年10月発売
※2…シネマトロニクス社製で日本ではユニバーサルが販売 海外では1983年7月発売
※3…シネマトロニクス社製で日本ではユニバーサルが販売 海外では1984年3月発売
※4…スターン・エレクトロニクス社製で日本ではタイトーが販売 海外では1983年12月発売
※5…パート29まで発売されている
※6…アメリカンレーザーゲームズ社製で日本ではカプコンが販売 海外では1990年12月発売
※7…ブレントレジャー社製で日本ではナムコが販売 海外では1993年発売
※8…アメリカンレーザーゲームズ社製で日本ではナムコが販売 海外では1993年5月発売
※9…パート4まで発売されている

LD採用のきっかけはコスト削減であった



LDゲームの筐体には上写真のようなレーザーディスクプレイヤーが実際に入っていた。プレイヤーはもちろんパイオニア製である。

LDゲームを遊べるハード1

レーザーアクティブ



メーカー	パイオニア
発売日	1993年8月20日
定価	89800円

本体とPCエンジンもしくはメガドライブパックが必要。本体を入手するのが大変なうえにソフトも高価で入手しにくい。LDゲームの再現性は最高だがハッキリ言ってマニア専用である。

メガCD



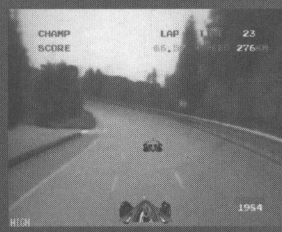
メーカー	セガ
発売日	1991年12月12日
定価	49800円

『ドラゴンズレア』などいくつかのゲームが移植されている。ただしメディアがCDでハード性能が低めなこともあって再現性は低い。ちなみにメガCDのゲームはレーザーアクティブでも遊べる。

レーザーディスクプレイヤーを搭載したゲームが初めてこの世に登場したのは1982年9月のAMショーのことであった（発売は翌年5月）。その『アストロンベルト』を制作したのはセガで、試作機は各方面から大いに注目された。この作品の最大の売りは実写映像による美しい背景画面で、解像度の高い背景画像を基板で描写すれば莫大な容量が必要となるが、『アストロンベルト』では録画された映像をLDプレイヤーで流すことで大幅に容量を節約できたのだ。また、この映像は過去に特撮作品などで使用したものを流用しており、ここでも制作コストの削減に成功している。

また、デラックス筐体では振動式シートを採用することで臨場感を高めており、ソフトの入れ替えによって他のゲームにも転用が可能であった。アップライト筐体には特別な機能はなかったが、省スペースという意味ではこちらが優れている。

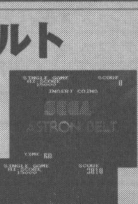
ただし、『アストロンベルト』に代表される実写+ドット絵のLDゲームは、どうしてもドット絵が浮いた存在になっており、画面の一体感がないという欠点がある。また、シューティングゲームにしろ、レースゲームにしろ、そのゲーム性は既存のものと何も変わらず、ただ背景が美しいだけであった。そのためプレイヤーの飽きも早く、筐体が高価な割にはゲームの寿命が短いという弱点をさらしてしまった。



実写コースを走るレースゲームとして発売されたセガの『GPワールド』。ドット絵の車が貧相なうえ不自然で人気は出なかった。

アストロンベルト







世界初のLDゲームは背景に実写を使用

世界で初めて筐体にLDプレイヤーを積んだゲームだが、LDの性能を活かしきっているとは言えない。実写背景の上でドット絵の宇宙船を動かすというシューティングゲームで、疑似3Dの画面は背景の変化以外単調である。

ドラゴンズレア







コミカルながらも美しいアニメーション

日本では同名のファミコンゲームが有名だが、本作は海外で大ヒットしそのキャラも高い人気を誇る。その滑らかなアニメーションは元ディズニーのスタッフによるもので、本作によってLDゲームの可能性が見出されたと言っても過言ではない。

©SEGA 1983　©TOEI 1979　©ReadySoft Incorporated. ALL RIGHTS RESERVED

アニメーションがLDゲームを変えた



マイルスター社が開発し日本ではタイトーから発売された『マッハ3』。ゲーム性は『アストロンベルト』と同じものであった。

LDゲームを遊べるハード2

プレイステーション



メーカー	ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日	1994年12月3日
定価	39800円

『タイムギャル』や『サンダーストーム』などが移植されている。PS2やPS3でも再生可能なのが強みで、最も身近にLDゲームを体験できる媒体の1つである。

セガサターン



メーカー	セガ
発売日	1994年11月22日
定価	44800円

遊べるゲームはほぼプレステと同じである。こちらはやはり互換性に難があり、プレステほど気軽にはいかない。デフォルトがコンポジット端子なため、綺麗な映像を見たいならS端子のケーブルを買おう。

日本で『アストロンベルト』が発売された2ヶ月後の1983年7月に、アメリカ初のLDゲーム『ドラゴンズレア』が発売された。実写を使用して制作費を抑えるという発想であった日本のLDゲームに対し、この作品はゲームをフルアニメで表現するという何とも手間のかかる手法を採用した。しかも、元ディズニーのスタッフが描いたアニメーションは驚くほど滑らかで、プレイヤーに大きな衝撃を与えた。ゲームの画像がテレビや映画に劣っているという常識は、この作品によって覆されたのである。

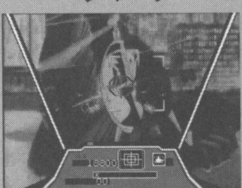
ただし、普通のゲームのようにアニメーションのキャラを動かすのは不可能で、その代わりに本作では特定の場所にさしかかった際にプレイヤーにコマンドの入力を求め、それが正解であればそのままアニメが続き、失敗だった場合はやられアニメが流れシーンが巻き戻される、というゲーム方式を採用した。そしてこの方式は後のLDゲームの主流になっていくのだ。

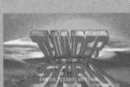
日本ではそれほどではないが『ドラゴンズレア』の海外での人気は凄まじく、通常の2倍の料金（50セント）でもプレイヤーが絶えず、通常のゲーム機の50倍以上の金額を稼ぎ出した。しかし、これは同時に本作の難しさもあらわしており、コマンド入力のタイミングが表示されないうえ、タイミングもシビアで、最後まで進むには相当な出費が必要であった。

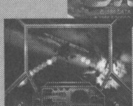


『マッハ3』のゲーム画面。やはりドット絵がチープである。ゲームとしての迫力はあるが、敵の攻撃が見えにくくかわしにくいという欠点があった。

サンダーストーム









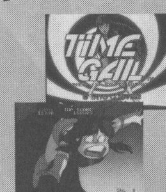
シューティングゲームとLDゲームが融合

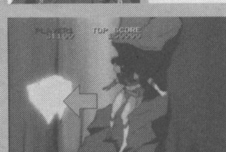
ムービーの一部として登場する敵に照準を合わせて攻撃するという、シューティングゲームの要素を持った作品。コクピットを模した筐体に操縦桿という操作系は臨場感も抜群で、LDゲームのゲーム性としてはかなり完成度が高い。

タイムギャル







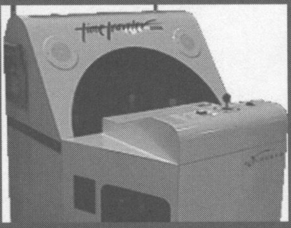


LDゲームの中で圧倒的人気No.1

歴史保安警察のレイカがタイムスーツを使って様々な時代を旅しながら悪党に奪われたタイムマシンを取り戻す。ムービーのアクションポイントでレバーorボタンの入力が求められ、成功すれば次のシーンへと進む。失敗時のやられシーンが豊富であった。

©1984 DATA EAST CORP.　©1995 ECSECO DEVELOPMENT　©TAITO CORP. 1996　©東映ビデオ

ゲーム性も洗練され
人気作品も発売

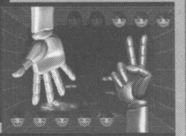


LDゲームには専用筐体が必要であるなど開発費が高騰する割りにはゲーム性が低く、短期間で客離れを起こすという欠点があった。

ザ・野球拳











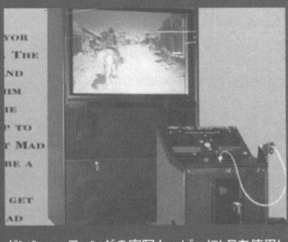


ゲームセンターの片隅で…

日本で商業的に最も成功したLDゲームは、この『野球拳』シリーズであろう。LDゲームの欠点であるゲーム性を極限まで簡略化できた本作は、美しい実写が流れるという1点だけでLDの優位性を活かしきった。

『ドラゴンズレア』のようなコマンド入力式のゲーム性を持つLDゲームは国内でも生産され始め、その1号となったのはデータイーストの『サンダーストーム』である。同作は同時にシューティングゲームのゲーム性を持つが、敵が従来のようにドット絵ではなく、ムービーとして登場するという画期的なものであった。移動画面のムービーでは特定のポイントで操縦桿の上下左右への入力が求められ、ムービー上に敵が出現すれば照準を合わせて攻撃する。コマンド入力や攻撃が上手くいけばムービーは続いていき、失敗すれば自機の破壊画面が表示される。これは非常に完成度の高いシステムであった。

国内の大手メーカーではセガに続きタイトーが参戦。初めはやはり実写のLDゲームを出していたが、1985年の『忍者ハヤテ』からはアニメーションに方向性をシフトする。そして同年に発売された『タイムギャル』はその主人公レイカの可愛さでアニメ好きなプレイヤーの心を鷲掴みにする。同作は恐らく日本で最も人気のあったLDゲームであり、北米の『ドラゴンズレア』と双璧をなす存在。レイカはタイトーのマスコットキャラとしても使用され、直営店などにはレイカの等身大ポップが飾られていた。また、ここで紹介した3作と『ロードブラスター』は移植作も多く、最も遊びやすいLDゲームだと言える。



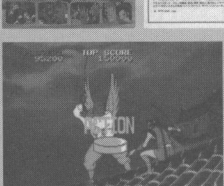
ガンシューティングの実写ムービーにLDを使用した『マッドドッグマックリー』。北米では日本よりも長い間LDゲームが制作され続けていた。

忍者ハヤテ









コミカル忍者の冒険活劇

タイトーのLDゲーム第3弾。『ドラゴンズレア』と同様のゲーム性を持つが、こちらはコマンド入力場面で画面に指示が出る(店側の設定で消せた?)ため難易度は抑えられている。テーマが和風であるのはLDゲームとしては非常に珍しい。

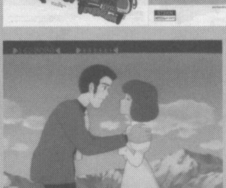
クリフハンガー











素材の割には話題にのぼらず

まさかの「ルパン三世 カリオストロの城」のゲーム化である。コピーライト表示にTMS(東京ムービー新社)があるため、恐らく正式な許可の元に作られたのであろう。日本ではタイトーから発売されていたらしいが、残念ながら筆者は見たことがない。

©SEGA 1983 ©TOEI 1979 ©ReadySoft Incorporated. ALL RIGHTS RESERVED ©1983, TMS ENTERTAINMENT ©STERN ELECTRONICS, INC.

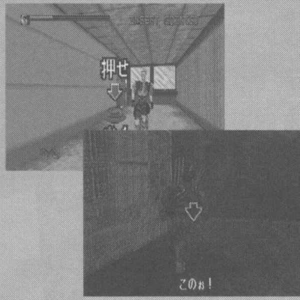
LDというメディア自体が CD・DVDに取って代わられた



国産として最後となる（野球拳シリーズと麻雀を除く）LDゲーム『冒険王タップル』はIDYAというタイトーの大型筐体用として発売された。

LDゲームのゲーム性を受け継ぐもの

QTE



クイックタイムイベントの略。セガのゲームなどに多く用いられ、ムービーの一定ポイントでコマンドを入力するもの。成功・失敗で展開が異なる。

サウンドノベル



サウンドノベル、特に『やるドラ』シリーズなどはLDゲームの発展系と言っていい。コマンド入力が選択肢に変わっただけで、ゲーム性は同じだ。

こうして日本でも一定の地位を得たLDゲームだが、その人気は続かず1985年を最後に新作の発売が長く途絶えてしまった（『ザ・野球拳』を除く）。その理由はいくつか存在するが、最も大きな原因となったのはLDプレイヤーのメンテナンスの煩わしさである。LDゲームはゲーム中以外の画面ですら、常にLDプレイヤーが動作しムービーを流している。そのため故障が頻発し、修理が終わるまでゲームが出来なくなってしまう。ただでさえ場所をとる筐体が故障中になってしまったのでは、ゲームセンターとしてはたまったものではない。

また、LDゲームのゲーム性の低さも大きな原因となっている。コマンド入力タイプのゲーム性は完全な覚えゲーであり、発展性に欠けていた。そのためプレイヤーは短期間でゲームに飽きてしまい、客離れを起こしてしまう。その割にはアニメーションの制作には時間がかかり、新作の導入は遅れてしまう。こうして初めは物珍しさから話題をさらったLDゲームであるが、短期間で戦力外通告を受けてしまったのだ。

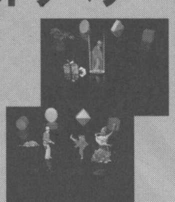
アメリカでは日本よりも市場は長持ちしたが、それでもLDゲームが衰退するのはそう遅くはなかった。90年代に入ってからもアメリカ製のLDゲームがいくつか輸入されてはいたが、90年代中盤以降は日本からLDゲームの姿は消えてしまった。



『タイムギャル』のLD版は一昔前ならば10万円以上、現在でも5万円程度で取引されている（写真はPS版）。

ホログラム・タイムトラベラー







暴力バンザイな射殺ゲーム

『ザ・野球拳』を除くと6年ぶりとなる国産LDゲームで、立体的に見える実写映像が特徴だ。主人公がタイムトラベルをしながら恋人（?）を探すストーリー。しかし、主人公は異常なまでに暴力的で登場キャラを次々と射殺しまくる。

GUNDAM 0079









高難易度の見返りは爆笑ムービーの数々

媒体がCDのためLDゲームではないが、ゲーム性はまさしくLDゲームのそれである。異常に難易度の高いコマンド入力に成功すれば、爆笑必至の実写ガンダムムービーが見られる。特に小太りでアゴが割れたシャアは必見である。

©SEGA 1992 ©SOTSU AGEMCY・SUNRISE ©1996 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. ©BANDAI 1997 ©1996 PRESTO STUDIOS, INC

OLD GAMERS HISTORY

Vol.7

アクションゲーム 戦国時代編

発　行　日　2015年3月31日　初版第1刷

発　行　所　株式会社メディアパル　　発　行　人　小宮 秀之

〒162-0813

東京都新宿区東五軒町6-21

TEL.03-5261-1171　FAX.03-3235-4645

編集協力　須藤 浩章　押村 明夫　加藤　一

菊一　悟

デザイン　和数奇 泰人　GARM

印刷・製本　株式会社 光邦

Printed in japan ©2015 Mediapal　ISBN978-4-89610-151-5

※本書記載の記事、写真、ロゴなどの無断複写、転載を禁します。乱丁・落丁本はお取り替え致します。

※定価は表紙に表示してあります。

参考文献

『ゲーメスト』　新声社

『それは『ポン』から始まった』　赤木真澄・アミューズメント通信社

『アーケードTVゲームリスト』　赤木真澄・アミューズメント通信社

『ゲーム大国ニッポン 神々の興亡』　滝田誠一郎・青春出版社

『パックマンのゲーム学入門』　岩谷徹・エンターブレイン

『新・電子立国4 ビデオゲーム・巨富の攻防』　相田洋・NHK出版

『セガ・コンシューマー・ヒストリー』　エンターブレイン

『テレビゲームとデジタル科学』　独立行政法人 国立科学博物館

The International Arcade Museum

ARCADE HISTORY

ARCADE GEAR

TO BE CONTINUED

OLD GAMERS HISTORY Vol.8

シューティングゲーム胎動期編

好評発売中

OLD GAMERS 白書 レトロゲーム初心者のための入門書 Vol. 1〜5

ファミリーコンピュータ・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジンの名作・奇作ゲームの数々を一挙公開し貴方のゲームライフを豊かにする1冊



OLD GAMERS SAGA レトロゲーム初心者のための入門書

次世代機戦争激化! 家庭用ハードの性能が大幅アップしゲームが最も輝いていた時代の名作を振り返る

Vol. 1〜4



ARCADE GAMERS 白書

全てのゲームマニアに捧ぐ
アーケードゲーム研究の

決定版!

インベーダーブームから
格ゲーブームまでを全網羅

Vol. 1・2

絶賛発売中



OLD GAMERS HISTORY 絶賛発売中

SLGの歴史に迫る 作戦攻略指令書!

この本を手に取れば
貴方もSLGファンになる!

シミュレーション ゲーム編 1・2



RPG通のために送る 推理経験解明書!

懐かしのRPGが蘇る
オールドゲーマー必携の一冊!

ロールプレイング ゲーム編 3・4



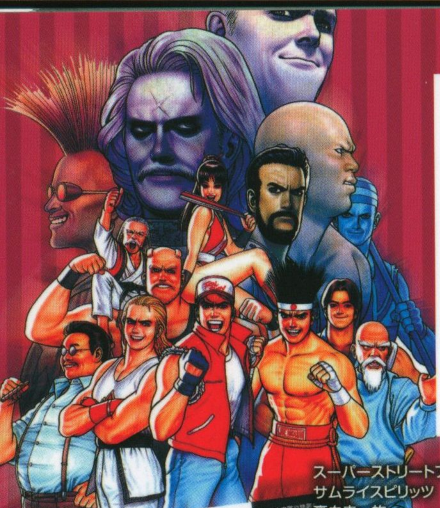
ACTを知り尽くす 愉快爽快痛快書!

アクションゲームの
成り立ちが分かる編年体ゲーム史!

アクション ゲーム編 5・6



MEDIA PAL



ISBN978-4-89610-151-5
C0076 ¥1111E

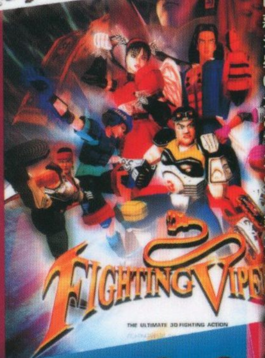
定価: 本体1,111円 +税

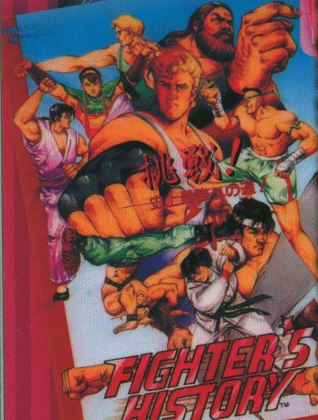
メディアパル

9784896101515

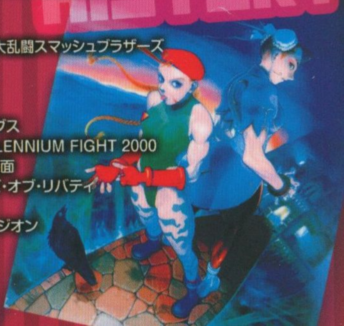
1920076011115











スーパーストリートファイターII
サムライスピリッツ
豪血寺一族
パーフェクトソルジャーズ
ファイターズヒストリー
ワールドヒーローズ2
ダークエッジ
ナックルヘッズ
マーシャルチャンピオン
機動戦士ガンダム
餓狼伝説スペシャル
バーチャファイター
キャディラックス 恐竜新世紀
パニッシャー
野球格闘リーグマン
ナイトスラッシャーズ
究極戦隊ダダンダーン
ロックマンX
悪魔城ドラキュラX 血の輪廻
ジョイメカファイト
星のカービィ 夢の泉の物語
007 死闘
ガンスターヒーローズ
ああ播磨灘
ファイターズヒストリー ダイナマイト
スーパーストリートファイターIIX
ヴァンパイア The Night Warriors
バーチャファイター2
鉄拳
大江戸ファイト
カイザーナックル
THE KING OF FIGHTERS '94
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
真サムライスピリッツ 覇王丸地獄変
スーパードンキーコング
海腹川背
スーパーメトロイド
幽☆遊☆白書 魔強統一戦
バンパイアキラー
ツインゴッデス
水滸演舞
サイバーボッツ
ギャラクシーファイト
ファイティングバイパーズ
鉄拳2
ストリートファイターZERO
ストリートファイター ザ・ムービー
ヴァンパイア ハンター
闘神伝
リスター・ザ・シューティングスター
エイリアンソルジャー
マキシマムカーネイジ
コミックスゾーン
ジ・ウーズ
姐

スーパーマリオ ヨッシーアイランド
美食戦隊 薔薇野郎
であえ殿様 あっぱれ一番
電脳戦機バーチャロン
わくわく7
ブレイカーズ
X-MEN VS. STREET FIGHTER
ストリートファイターEX
デッドオアアライブ
ソウルエッジ
ダイナマイト刑事
ウォーザード
スーパーマリオ64
星のカービィ スーパーデラックス
クラッシュ・バンディクー
バイオハザード
ガーディアンヒーローズ
ナイツ
FIST
幕末浪漫 月華の剣士
ストリートファイターIII NEW GENERATION
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
バトルサーキット
アーマード・コア
BODY HAZARD
トゥームレイダース
三國無双
ブシドーブレード
シルエットミラージュ
御意見無用 Anarchy in the NIPPON
チーターマンII
超鋼戦紀キカイオー
堕落天使 The Fallen Angels
GUILTY GEAR
ファイティングレイヤー
メタルギアソリッド
MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
バンジョーとカズーイの大冒険
ゼルダの伝説 時のオカリナ
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
グランド・セフト・オート
バイオハザード2
ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ
ドンキーコング64
カスタムロボ
シェンムー 一章 横須賀
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブス
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ
真・三國無双
機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン
デビルメイクライ
鬼武者
ピクミン

ギガンティックドライブ
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
塊魂
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.
モンスターハンター
CAPCOM FIGHTING Jam
ワンダと巨像
極魔界村
アンチャーテッド エルドラドの秘宝